GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Aides de Jeu :
Aramrok suite et fin
AD & D : les monstres
Scénarios :
Star Wars
AD & D, RuneQuest
Wargames :
Third Reich
M 4749 - 7 - 25,00 F
3794749025000 00070



N° 7



sommaire

Vous l'avez sûrement remarqué, nous avons légèrement décalé le moment de notre parution à partir de ce numéro. Je tiens pourtant à vous rassurer, cela ne signifie nullement que nous envisageons de passer bimestriel comme tout le monde.
Non, grâce à votre soutien GRAAL continue sa marche en avant comme le prouve le sommaire de ce mois : présentation des nouveautés, aides de jeu en tout genre dont la suite d'Aramrok (je me suis laissé dire que cela avait plu, si vous voulez lire d'autres articles de ce genre, écrivez-nous), scénarios et la partie wargame bien sûr.
Le mois prochain c'est les vacances et nous vous préparons un numéro fumant consacré à la magie !
GRAAL : votre lecture de plage.

S.O.

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 7. Mensuel. Juin 1988.** Publié par SOCOMER éditions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20

Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf **Assistant de tout pour tous:** Vincent Le Moing **Chroniqueurs :** Alexandre Aubard, Efgé, Michel Gauthey, Alexandre Grauer, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Richard Lebon, Vincent Le Moing, Bruno Ligonie, Nicolas Loubier, Didier Monin, Philippe Rio, Denis Sauvage, Christophe Sénéchal, Yann Soitino, Eric Usher, Gilles Weber. **Illustrateurs :** Denis Borras, Grabuge, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap. **Couverture :** Olivier Massebeuf **Diorama :** Frédéric Claus **Photos :** Philippe Plantrose **Promotion et publicité :** Bruno Ligonie **Distribution :** NMPP **Routage :** Publi-Routage **Photogravure :** SETRAG Paris, SPM Montreuil **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** Juin 1988
Commission paritaire : 69630

ECHOOOS

CLUBS

Pas beaucoup de nouvelles créations de clubs avant les vacances. Sans doute les organisateurs potentiels iront-ils se faire bronzer les dés au soleil de nos belles plages au lieu d'entamer le parcours du combattant de la création d'un club ou d'une association. Nul doute que la Rentrée (Brr...) sera plus riche en événements. En attendant, deux très bonnes idées pour vos vacances. Et comme par hasard toutes deux sur la côte d'Azur.

REVES ET VEILLEES

Ce club, installé à NICE, se propose de promouvoir le JdR auprès du Grand Public en pratiquant des journées d'initiation "PRELUDE" les 11 et 12 juin aux studios de la Victorine. Comme GRAAL vient de sortir et qu'il ne reste plus beaucoup de temps pour s'inscrire, téléphonez-leur au 93-81-55-19. Dernier petit détail, l'ambition des organisateurs est de réunir sur un week-end une centaine de participants dans une tranche d'âge supérieure à 25 ans de façon à initier ceux qui, a priori, n'ont plus aucune chance d'entrer en contact avec le JdR.

PLAGE

Ne bronzez plus idiot ! Cet été, sur une plage privée de JUAN-LES-PINS, vous pourrez participer à de nombreuses parties de JdR durant les week-ends et les vacances scolaires à partir de 14h30- 15h. Participation gratuite et boissons payantes. Notre conseil : évitez de renverser vos dés dans le sable ! Contactez Jean-Luc au 93-74-04-18.

EPHEMERIE

Ce club de Tremblay-les-Gonesses, installé à la MJC de la ville, pratique de nombreux jeux de plateau, JdR et wargames. De plus, il organise deux journées Portes Ouvertes les 25 et 26 juin. Pour tous renseignements, appelez Antonio au 48-60-40-74

ANNECY

La MJC des Teppes, Maison de l'Enfance, qui avait organisé le 2° Forum des Jeux de Rôle d'Annecy au mois de Janvier, manifeste des ambitions nationales. Dans le cadre du Bicentenaire de la Révolution Française, elle organise un grand concours d'écriture de scénarii de JdR sur le thème de la Révolution tant au niveau national que régional ou encore local. Ouvert du 1° mai au 29 octobre 88. Ecrivez ou téléphonez à la MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy, tél. 50-57-56-55 pour obtenir le règlement et toutes précisions utiles sur ce concours. NB : GRAAL se fera un plaisir de publier le scénario gagnant.

GRANDEURS NATURES

Ce mois-ci, avec la venue de l'été et des beaux jours, beaucoup de monde part en vacances et le nombre de manifestations a tendance à baisser fortement. Par contre, les Grandeurs Natures prolifèrent de tous côtés.

GIRONDE

Georges GOETZ et Daniel AUCLERT organisent, avec le Groupe d'Archéologie et d'Histoire de BLANQUEFORT (G.A.-H.BLE), comme l'année dernière un JDR Grandeur Nature dans la *Forteresse du Prince Noir* (site archéologique historique), en costumes d'époque. Preparez vos épées et vos masses d'armes, ça promet de déménager un maximum. L'année dernière, ils avaient accueilli 200 participants et environ 600 spectateurs. Cette merveille aura lieu les 25 et 26 Juin 1988 à Blanquefort. Pour tous renseignements, adressez-vous à : G. GOETZ, 7 rue Maucoudinat 33000 Bordeaux (Tél. 55-52-33-46) ou D. AUCLERT, 5 rue Duffour-Dubergier 33000 Bordeaux, Tél. 56-48-55-50.

PARC NATUREL REGIONAL DU VERCORS

La COMPAGNIE FRANCAISE DES LUDOPHILES organise aussi un G.N. du 13 au 21 Juillet 88 dans le parc du Vercors. L'ambiance sera un savant mélange des jeux "Maléfices" et "Cthulhu". Préparez, en plus du matériel nécessaire, un chèque de 800 francs et appelez Franck au 30-73-27-21 ou écrivez à M. Didier Lodini, 5 rue Bartholomé, 93700 Drancy.

Au mois d'Août, toujours dans le Vercors, le Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL) et le club lyonnais "Les Paladins des Traboules" dirigent un stage ludique, *Rêve de Jeu*, du 1er au 16 août, pour les plus de 16 ans et leur famille. Excellente initiative à laquelle nous souscrivons totalement, d'autant plus que le stage prévoit de l'informatique, du jeu de rôle, du grandeur nature, des Murder Parties et de multiples autres activités. Pour vous inscrire ou pour obtenir une documentation complète, prenez contact avec :
Rêve de Jeu, GAEL, 12 rue du Boeuf, 69005 LYON, tél. 78-60-88-49 (heures de bureau) ou 78-38-25-41 après 20 h.

PARIS

2 et 3 JUILLET : En région parisienne, un GN au thème médiéval organisé par *Balanoï*. Féholider de Rohennes, seigneur de Hautelouve vient de décéder. La lutte pour l'héritage sera très dure.

Les inscriptions sont à renvoyer à Alain BORREL avant le 25 juin au secrétariat BALANOI, 49 rue de la Chine, 75020 Paris. Si vous avez la moindre hésitation ou la moindre question à poser sur le Grandeur Nature, appeler le 43-58-53-94. Dernier petit détail ! L'inscription soulagera votre bourse d'un billet de 200 frs. Si vous n'aimez pas le Médiéval-Fantastique, vous avez toujours la ressource de participer à l'autre GN organisé par Balanoï : L'ETRANGER.

Vous n'étiez encore qu'un enfant quand un $?&!§£# de chef d'état a appuyé sur le bouton fatal. Aujourd'hui, vous êtes un survivant à la recherche d'un Dieu (?!) descendu sur Terre et gardé prisonnier en un lieu inconnu. Mais quel est ce monstre venu des lointains espaces infinis qui vient géner votre recherche ? Pour celui-ci, contactez Dominique MOIMEAUX, 84 rue de Pixérécourt, 75020 Paris, Tél: 43-49-11-85.

CAEN

Fin Octobre aura lieu le premier FORUM LUDO-CAEN dont l'ambition est de réunir le plus grand nombre de joueurs dans une ville au patrimoine historique extraordinaire. Mais patientez encore un peu, on aura certaine- ment l'occasion d'en reparler plus longuement. En attendant, si vous ne pouvez résister, vous avez le droit de contacter les organisateurs à l'adresse suivante: Ludo-Caen, 1 rue d'Hermanville, 14000 Caen. Tél : 31-93-17-60.

TOURS

Le club HOMMES & DEMONS P.L.L.L. JEUX DE SIMULATION a le plaisir de vous faire part de la mise sur pied d'un GN à l'ambiance "Maléfices 1920" au mois d'août les samedi 27 et dimanche 28. Les inscriptions seront closes le 25 juillet et vous allègeront de 175 frs. NB, l'âge minimum est de 15 ans. Pour en savoir plus, ecrivez à Serge Berthier, 7 rue Aristide Briand, 37510 Ballan-Miré. Ou sur votre Minitel, 36-15 code CLUBA* DEMONS.

Par contre si vous habitez la région tourangelle, rendez-vous à la boutique Le Poker d'As, 6 place de la Résistance, 37000 Tours (pub !).

BRETAGNE

Il se passe beaucoup de choses en Bretagne l'été et ce en grande partie grâce à l'énergie déployée par les clubs et associations de ce beau pays.

Après des décennies de résistance farouche à l'envahisseur saxon, les bretons du roi Arthur décident de quitter la Grande-Bretagne et d'aller s'installer en Armorique. Encore faut-il convaincre les "locaux" de leurs bonnes intentions.

Tel est le thème des deux Grandeurs Natures organisés cet été au coeur des monts d'Arrée, dans les environs de Huelgoat les samedi 23 juillet et 20 août.

Si vous aimez l'équitation, rejoignez la Cavalerie Bretonne (King Arthur needs you !) pour des week-ends équestres de 6 personnes du vendredi soir au dimanche soir.

Si rien de tout cela ne vous convient, vous pouvez aussi passer votre mois d'Août à *Dinan*, dans une bâtisse inquiétante à souhait (très cthulhuesque). Au programme, des JdR sur table tous les jours et une fois par semaine un GN. Comptez quand même 950 frs par semaine ou 150 frs par jour. Prévoyez des arhes de 300 frs à la réservation. C'est moins cher qu'au club Med. et si on bronze moins, on s'amuse quand même beaucoup plus. NB: si vous avez moins de 16 ans, contactez d'abord la Guilde de Bretagne, Patrick Hederman,



9 rue de la Paillette, 35000 RENNES. Ou bien au téléphone au 99-31-38-84.

SEMAINES DE L'HEXAGONE
Comme tous les ans, les Semaines organisent des séjours d'été consacrés au JdR. En Juillet, ça se passe du côté de Rennes en collaboration avec la Guilde de Bretagne (voir plus haut). Il y aura des JdR, des JdR et des JdR. Et aussi des Grandeurs Natures et bien sûr des wargames à n'en plus finir. Ah ! et puis aussi des crêpes ! En AOUT, les SEMAINES se déplacent du côté de Morestel (près de Lyon). Même programme (sauf pour les crêpes qui sont remplacées par du saucisson).

Si rien de tout celà n'est dans votre région, ne désespérez pas! Renseignez-vous dans les boutiques spécialisées, dans les clubs, dans les MJC, etc... Il y a certainement un Grandeur Nature ou un Tournoi près de chez vous.

REX
Le seul festival qui soit aussi un Grandeur Nature : du 17 au 24 juin, au Grand Rex à Paris aura lieu le **festival international du film fantastique et de science-fiction** avec son cortège de navets, de films sanguinolents et son public fidèle. Venez nombreux et vous verrez que règne là une ambiance plus fiévreuse que lors d'une finale de coupe d'Europe.

NOUVEAUTES

ECHORôle
On vous en parlait le mois dernier, une nouvelle publication bimensuelle qui coûte 3 frs et qui parle de vos personnages. Le n°2 vient de paraître avec un nouveau monstre et plein de petites idées de scénarii à repiquer par-ci par-là. Voilà un fanzine utile ! Pour s'abonner, un chèque de 108 frs (24 numéros) à l'ordre de : Editions du Rêveur Eveillé, 2 rue du Point de Vue, 92310 SEVRES.

EQUINOXE
Un nouveau venu dans la (très) grande famille des "zines". Il parle de personnages, de PNJ, de nouveaux sorts, de nouvelles classes, etc... Vous pouvez vous le procurer à l'adresse suivante : EQUINOXE, Bernard Lebelle ou Ian Toon, 33 avenue Paul Bert, 92190 Meudon.

MELUSINE
V'la un petit fanzine qui sort tellement peu souvent qu'on l'attendait plus ! Et dans leur dernier numéro, devinez ce qu'on a trouvé ? Un scénario pour AdC qui ressemble comme deux gouttes d'eau à "Mort et Enterré" celui que nous avons publié le mois dernier. Damnation ! Aurions-nous mis le tentacule sur un réseau de contrebande de scénarios ? Nous avons confié l'affaire à Pinkerton et vous tiendrons au courant.

SOCOMER EDITIONS
Après CHARGES et L'ARC et la GRIFFE, Socomer, qui édite aussi GRAAL, vient de sortir le premier numéro d'une nouvelle série : LES GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE, n° 1 CAMERONE 1863. Très utile pour l'amateur de wargames sur figurines, ces livrets contiennent tout ce qu'on peut imaginer pour reconstituer fidèlement une bataille. Les prochains numéros seront consacrés, dans l'ordre de parution, à AUERSTAEDT, ARBELE, VERDUN 1916, KURSK et FLEURUS. Vous pouvez vous les procurer par correspondance auprés de nous.
Sortie également de **Charges** Antiques et Médiévales, un jeu d'histoire sur figurines dont nous vous parlerons plus en détail le mois prochain.

CURSE OF THE MUMMY'S TOMB
Un jeu de plateau en 3 dimensions où vous jouez le rôle (si si!) de vaillants pilleurs de tombeaux. Original dans la mesure où le plateau de jeu est en relief et représente plusieurs niveaux de la pyramide. Environ 175 frs.

DRAGON RADIEUX
L'**Atlas de Tregor** est un beau

complément au monde de Trégor dont le Dragon Radieux publie régulièrement des chroniques. Sous une superbe illustration de Denis Borras se cache un atlas de géographie physique et humaine de plus de 100 pages agrémenté des superbes cartes de Patrick Durand-Peyroles.

JEUX DESCARTES

Guet-Apens est un jeu d'histoire sur figurines qui permet de simuler embuscades, petites attaques et autres coups en traitre. Critique dans un prochain numéro.

La Guerre des Etoiles version française. A l'heure où nous mettons sous presse, nous ne pouvons être sûrs de la sortie tant attendue de la traduction de "STAR WARS" prévue par Jeux Descartes pour le 30 Mai. Rappelons que cette parution fut maintes fois repoussée à cause de la firme LUCASFILMS, détentrice des droits d'exclusivité mondiaux sur SW. Pour ne pas changer, les joueurs attendent toujours.

Les Annees Folles est un supplément pour l'Appel de Cthulhu avec un écran, un guide des années folles TRES bien documenté sur l'époque et un livret de règles optionnelles et de scénarii. Nous vous en reparlerons dans un prochain numéro, mais vous pouvez d'ores et déjà vous précipiter dessus : c'est un "must".

Le Charognard est un scénario pour Légendes de la Table Ronde qui a éte joué lors du championnat de france 87. Il se déroule dans la ville médiévale de Reims qui est amplement décrite.

ORIFLAM

C'est beau, c'est tout neuf et c'est en français, c'est **Tank Leader**, Front Ouest. Et bien oui, ORIFLAM se risque dans le domaine du wargame, entreprise courageuse s'il en est. Gageons que le public français saura répondre favorablement à cette ouverture du marché. Bien entendu, la sortie en français d'un nouveau wargame (même s'il s'agit d'une traduction) n'étant pas si fréquente, GRAAL vous proposera bientôt un essai détaillé. Pour ceux d'entre vous qui auraient remarqué que la première boite traduite est consacrée au front ouest, nous signalons que la version front est (Eastern Front) est en cours de traduction et bénéficie d'un lifting complet afin de la rendre entièrement compatible avec le Front Ouest. Aucune date de sortie n'a encore été avancée.

TSR / TRANSECOM

Pour continuer dans la lignée des traductions made in votre jeu favori, sont prévues début juin la parution des modules **DragonLance** 3, 4 et 5 en français, bien entendu. Et courant juin, pour les inconditionnels de D&D : le **Gazeteer** n° 1 et 2 en français. Cette revue propose des scénarii et des aides de jeu pour D&D. A signaler également, la récente sortie de **Forgotten Realms**, le nouveau monde de TSR destiné à remplacer le vieux (pas tant que ça !) World of Greyhawk. La traduction en est prévue mais aucune date n'a encore été avancée.

AGMAT

Les **Hordes Sauvages** est le premier supplement pour Warhammer Battle ; il s'agit d'un recueil d'armées détaillées.

LUDODELIRE

En attendant Full Metal Planet, voici le numéro sept du Mirroir des Terres Médianes, **Un Parfum d'Oniroses**. Encore un autre beau scénario de Denis Gerfaud (un voyage de rêve) avec un autre beau dessin de couverture de Florence Magnin.

HEXAGONAL

Parution prévue fin Juin des **Rangers du Nord**, un module de campagne pour JRTM.

VICTORY GAMES

Pour les amateurs de wargames tactiques qui ont du mal à trouver des partenaires : un nouveau jeu en solitaire, **Open Fire**, est maintenant disponible en France. Le sujet : les batailles de char durant la Seconde Guerre Mondiale. On devrait vous en reparler plus précisément dans un prochain GRAAL.

ICE

Pour JRTM voici un petit module "ready-to-run" : **Raiders of Cardolan**.

Pour Rolemaster (et JRTM puisqu'il parait que c'est compatible...) voici un pavé, un vrai, 160 pages bien tassées : **Mythic Greece** ou tout sur la Grèce Antique ; c'est fait à la manière ICE, c'est-à-dire pas très digeste mais complet.

Et j'allais oublier : Space Master aussi a droit à son petit supplément : **Tales from the Deep Space** (perils on the imperial frontier).

FASA

La boite américaine qui sort des jeux tellement vite qu'on n'a pas le temps d'y jouer frappe encore : **Dropships and Jumpships** est un guide technique des vaisseaux et **House Marik** est indispensable pour tout savoir sur l'une des grandes maisons de Battletech.

Centurion utilise la même base de règles que Interceptor et simule des combats de blindés anti-grav (mais où vont-ils chercher tout ça ?).



GRAAL N° 8 C'EST LE 12 JUILLET ET CA SERA UN "SPECIAL MAGIE" !



GOLDORAK ET CO

Battletech, le jeu de combats de robots géants édité par *Fasa* a enfin été traduit par *Hexagonal* !
A nous les champs de bataille, les tirs de laser décapitant ces titans d'acier et de verre... Chouette !
Alors que la télé nous montre ces colosses en action dans le dessin animé *Robotech* (dont un jeu, introuvable en France, a été tiré) il est tout à fait de circonstance de traduire ce jeu qui dans le public anglophile a déjà conquis nombre d'adeptes. En attendant avec impatience la traduction des extensions : *Citytech* (combat dans l'espace et la stratosphère) ainsi que l'excellent *Mechwarrior* (le jeu de rôle permettant d'incarner pleinement l'un des pilotes de ces formidables machines) voyons déjà la traduction de cette première boîte...

MATERIEL

Une présentation rigoureusement identique à la version américaine : les cartes sont toujours d'aussi bonne qualité, de même que les pions et leurs supports plastiques qui permettent aux "figurines" de tenir debout sans problèmes. A part ça, un livret de règles.

LES REGLES

Un petit détail choque l'oeil averti : sur la couverture représentant un écran de contrôle de robot de combat une des indications paraît assez pittoresque : "Relèvement : 027 degrés". Le "Relèvement" en question serait-il tout simplement la hausse ? Une crainte m'étreint, en-dessous, la chaleur devient très critique, le doute semble confirmé, le français employé semble assez aléatoire... Mais voyons si les règles ellesmêmes souffrent du même défaut. (Nota : dans la version américaine la chaleur n'était que critique. Ha ! ces ordinateurs français et leur sens de l'exagération...).

PRESENTATION

La version française se retrouve avec huit pages de plus que son homologue américaine. La quatrième de couverture du livret de règles (le dos du livret) est plus claire, plus aérée dans la version française. Il y a autant de feuilles de robots dans chacune des deux versions, le français est donc tout simplement plus long... Premier étonnement, les "Mechs" ou "Battle-Mech" sont traduits par *BattleMach*, c'est assez curieux et surtout peut prêter à des plaisanteries assez amusantes... En feuilletant les traductions des divers termes on s'aperçoit qu'elles sont toutes du même acabit, les *Mechwarriors* deviennent des *Technoguerriers*, le *Warhammer*, un *Marteau de Guerre*, etc... Les traductions de ces termes sont donc purement et simplement des traductions littérales faites sans tenir compte des sonorités curieuses qu'elles pouvaient engendrer. On trouve de nombreuses tournures de phrases "à l'anglaise" ; ainsi "les cinq



PAVES ET COCKTAILS MOLOTOV

LE LOOK DU JEU

Mai 68 est un jeu édité par REXTON. Les auteurs, Duccio Vitale et François Nedelec, nous proposent une jeu basé sur les fameux événements de cette période et centré sur le *Quartier Latin*. *Mai 68* est en fait une réédition d'un ancien jeu, du même nom, qui est apparu il y a quelques années. Cette nouvelle version bénéficie donc de l'expérience des précédentes éditions : l'esprit du jeu a été soigneusement conservé mais les règles ont été simplifiées, de manière à en faire un jeu grand public. La présentation a elle aussi subi des changements importants. Le principal est la carte du jeu, prévue de manière à faire revivre le slogan estudiantin *"Sous les pavés, la plage !"*
Effectivement, la carte est formée des pièces d'un puzzle à reconstituer avant de commencer à jouer. Une fois terminé, les rues et les bâtiments du Quartier Latin apparaissent clairement et lorsque les barricades sont créées par les étudiants il suffit aux joueurs de retirer la case correspondante de rue (les pavés) pour se retrouver sur la plage ! Le système a le mérite d'être original mais impose aux joueurs une préparation d'une bonne heure, car le puzzle n'est pas facile.

FLIC OU VOYOU

En dehors des pions du jeu, la boîte offre quatre pages de règles, une fiche pour chaque joueur (Policier et Etudiant), qui donne des indications précieuses sur les tactiques à utiliser pour chacun, et qui regroupe les règles principales, un document historique retraçant les événements et leur déroulement entre le 22 mars 67 et le 2 août 68, des dés et des cartes politiques.
Le mécanisme du jeu est simple, et l'élément majeur est l'utilisation des cartes politiques. Chaque joueur en possède huit et peut les jouer en fonction de certaines situations. Ces cartes ne sont pas secrètes, et il vaut mieux que chacun se familiarise avant le début du jeu avec elles pour apprendre ainsi quels sont les réactions possibles de l'adversaire. La partie se déroule en huit tours, qui marquent la progression des événements sur une nuit.
Au bout des huit tours, l'étudiant doit avoir réussi à dépaver 20 *cases rues*. Pour cela il dispose des pions *étudiants* et d'*enragés*, qui ont une meilleure valeur combattive. La Police quant à elle mobilise les *gardes mobiles*, qui ne combattent pas, et les *CRS* qui peuvent charger et dégager les rues. Les déplacements peuvent se faire par les rues ou par le Métro, pour les étudiants seulement. En combat, la Police a un très net avantage, mais les enragés peuvent utiliser des cocktails molotovs, en nombre limités, aux points les plus sensibles.

TOUS EN GREVE !

La partie se déroule en général en trois phases distinctes : pendant les quatre pre-

maisons royales... se prennent mutuellement à la gorge", expression typiquement américaine qui se traduit en français par : "se livrent une guerre sans merci." L'exemple ci-dessus pourrait faire penser à du pinaillage de grammairien si ces règles n'étaient pas constellées d'erreurs de ce genre qui diminuent la compréhension des règles. C'est à se demander si le traducteur sait parler français ou bien s'il a déjà joué à un jeu de ce type... Il devrait savoir que la moindre phrase mal tournée peut rapidement se transformer en casse-tête chinois pour les joueurs.
Il est dommage qu'un jeu de qualité comme *BattleTech*, bénéficiant de surcroît d'une maquette française de meilleure qualité que la version américaine, ainsi que d'un agréable surplus d'illustrations ait été traduit de façon aussi sommaire. Surtout que *BattleTech* demeure un jeu agréable et délassant, alliant avec aisance jeu de rôle et wargame. Nous attendons donc avec impatience la sortie du supplément "Mechwarriors" (qui devrait être logiquement traduit par "Tecno-Guerriers") afin de pouvoir enfin jouer ces fantastiques héros des temps futurs, les pilotes des Robots de Combat (BattleMach) seigneurs des champs de bataille).



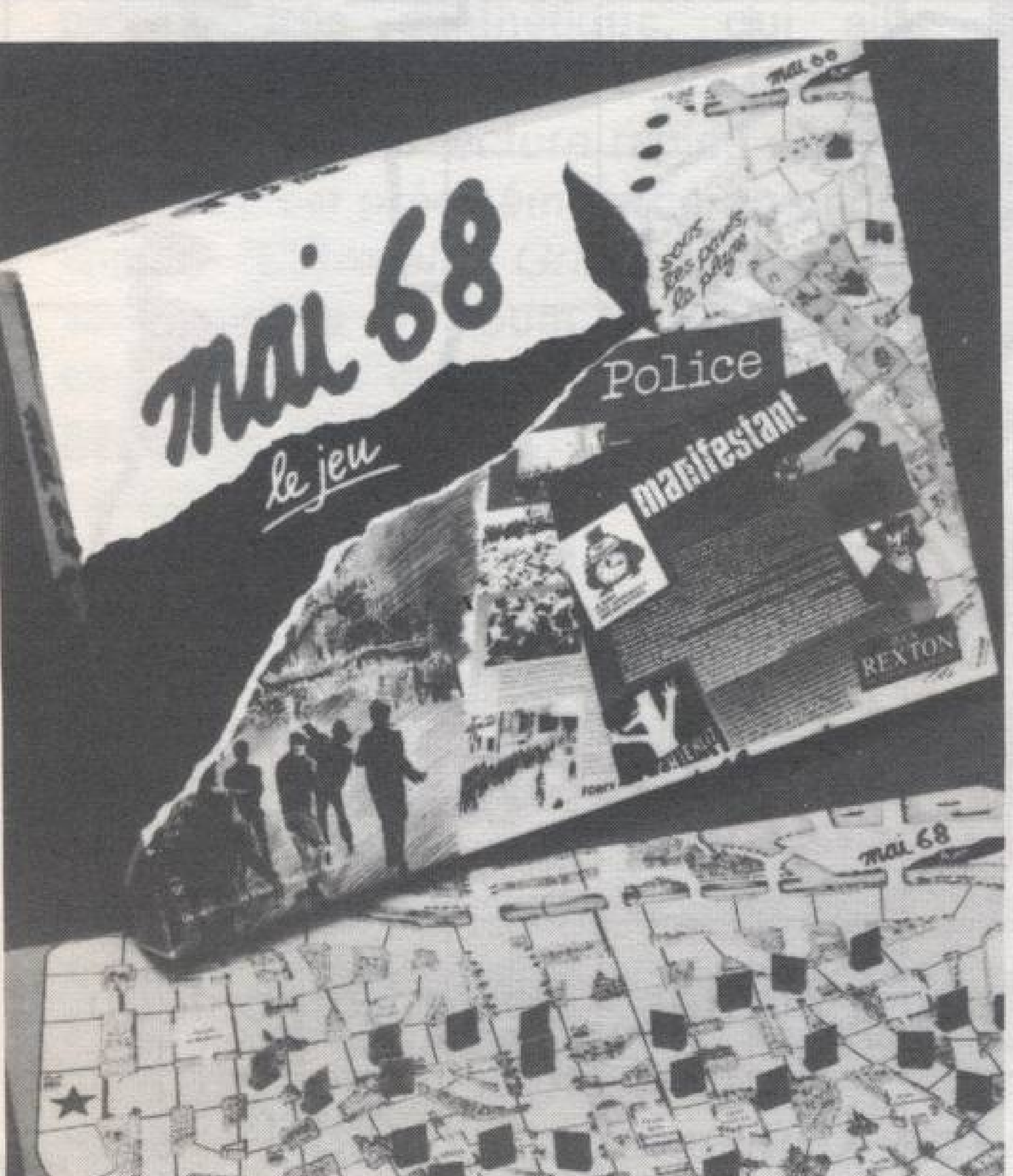
LE SYSTEME DE JEU

En résumé, des robots s'affrontent sur un champ de bataille. Ces robots gigantesques et sur-armés vont se livrer des combats sans merci pour la gloire de la famille (ou maison) au service de laquelle ils sont employés. Les robots ont chacun une "feuille de personnage", il est donc possible de jouer un type de robot classique, ou même de créer son propre modèle inédit. Chacun des joueurs contrôle quelques robots et tente de vaincre son adversaire... en le détruisant ! Un *TechnoGuerrier* meurt mais ne se rend pas. La mort est préférable à la honte de la défaite. La feuille de chaque robot représente une silhouette de celui-ci qu'il faut armer, protéger de plaques de blindage et munir de nombreux extincteurs afin d'éviter la surchauffe fatale à tout *BattleMach* (la surchauffe pouvant faire autant de dommages qu'un tir de canon bien ajusté). Le système de création des robots est, à l'instar du jeu, simple et rapide. Les règles de jeu en elles-mêmes sont "bien huilées" (si je puis me permettre) et tournent rond. *BattleTech* a souvent trouvé des détracteurs de par son thème parfois jugé trop violent, mais on ne peut que se rendre à l'évidence : les règles sont parfaitement bien conçues et ne recèlent pas d'invraisemblances majeures (si tant est que les combats de telles machines vous semblent vraisemblables). Quant à moi, je dirai à ces détracteurs d'aller couler une bielle et de nous laisser jouer à un des meilleurs jeux de combats qui ne puisse vraiment être classé comme wargame et qui soit réellement amusant. Je pense en effet que c'est le maître mot de ce jeu : il est réellement amusant. Ses diverses extensions en ont fait un des rares jeux de science-fiction originaux, se démarquant totalement du "space opéra" et possédant un monde extraordinairement complet où de nombreux systèmes stellaires sont décrits (dans les extensions, non encore traduites) et où les intrigues politiques se mèlent joyeusement aux combats les plus furieux. Je vous conseille donc de vous plonger dans l'univers des "états successeurs"... à vos *BattleMachs*... Prêts... Partez !



Cpt Logan

miers tours, les policiers doivent empêcher les étudiants de pénétrer dans les facultés et lycées pour limiter la propagation de la grève et l'apparition de nouveaux manifestants. A partir du 5ème tour, après 20 heure, c'est la fermeture des lycés et tous les étudiants non en grève rentrent chez eux. A partir de ce moment, les étudiants doivent commencer à essayer de se dégager un quartier où les premières barricades pourront apparaître. Après le 6ème tour, à minuit, les métros s'arrêtent de fonctionner et les étudiants ne peuvent plus recevoir de renforts. C'est alors le moment où les policiers peuvent se permettre des arrestations massives et des charges non réfrénées par des événements politiques.


L'utilisation des cartes politiques est extrêmement importante, et, après plusieurs parties, on peut se rendre compte que certaines d'entre elles sont à jouer à des moments précis, tandis que d'autres peuvent offrir des ouvertures imparables. En particulier, pour l'étudiant, la carte "Allo Papa..." permet de déjouer tout un dispositif policier et, pour la police, la carte "Dispersion" peut faire la même chose à l'étudiant. Il est donc très important de prévoir au moment des déplacements, des bouclages ou des barricades les possibilités futures de l'adversaire en fonction des cartes qu'il lui reste. Toutes les nuances dujeu apparaissent après deux ou trois parties et après avoir joué chaque camp. A ce niveau la tactique de chacun est essentielle pour parvenir à ses fins.

CACHE-CACHE

Pourtant, certains petits trucs se retrouvent régulièrement. Ainsi, les coktails molotovs sont une arme redoutable qui prend tout son sens pour neutraliser les CRS et réduire leur nombre car ce sont les seuls à pouvoir dégager les barricades. Le blocage des ponts de la cité peut retarder l'arrivée des renforts de police, et un mauvais déploiement de police autour des lycées et facultés peut permettre à un étudiant agressif de faire reculer un policier de manière à obtenir un blocage de toutes les issues d'un collège ou d'une fac, avec des conséquences désastreuses : l'activation des cartes "Tous en grève" ou "Libérez la Sorbonne !".
Si au départ les policiers ont intérêt à boucler un quartier, il leur faut se disperser au maximum après 20 heure pour limiter l'apparition des barricades. Les meetings à la Mutualité et à l'Odéon sont aussi à éviter et dans tous les cas, les enragés doivent être neutralisés le plus vite possible par arrestation, ce qui les empêche de revenir.

Vous découvrirez vous-même d'autres trucs au fil des parties, mais il vaut mieux cependant changer régulièrement de camp et d'adversaires car une fois les mécanismes bien assimilés, les parties ont tendance à s'uniformiser, avec des "ouvertures" classiques (bouclage du quartier, blocage du métro, infiltrations) et des réponses-types à certains événements. Alors, à vos pavés ou à vos matraques, pour décider qui restera maître du terrain à 4 heure du mat'...


GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes
MINI GAME'S
Patinoire Les 4 temps
La Défense
Tél.: 47.78.46.61
GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes
Les 4 temps
niveau 2
La Défense
Tél.: 47.73.65.92
GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes
Forum des Halles
niveau -2
75001 Paris
Tél.: 42.97.42.31
ECHECS
DAMES
BRIDGE
ETC...
GAME'S
NOUVEAU
la librairie des jeux
Forum des Halles - Porte Rambuteau
niveau 0
99, rue Rambuteau - 75001 Paris
Tél.: 45.08.86.20



essai : L'ARC ET LA GRIFFE

NOUVEAU, FACILE ET FANTASTIQUE



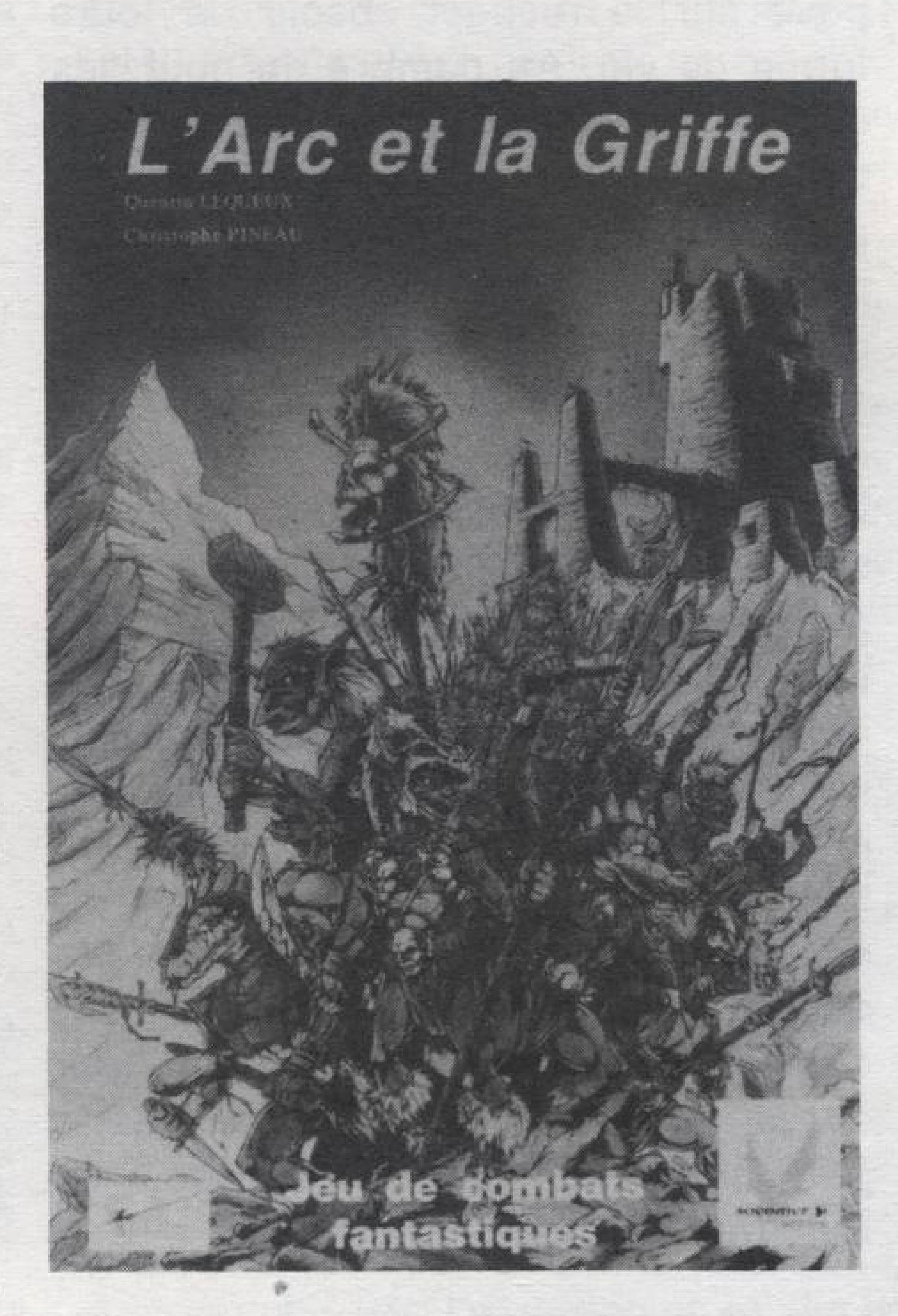
Le Salon des Jeux de réflexion qui se déroula à Pâques dernier a été l'occasion de la sortie de nouveautés diverses, dont une règle de jeu de guerre avec figurines consacrée exclusivement à l'univers fantastique propre aux jeux de rôle "tolkienniens". L'Arc et la griffe", qui est par ailleurs une création 100% française, permet des affrontements titanesques entre toutes les créatures classiques de l'Héroic Fantasy : tous y passent, des gobelins aux dragons en passant par les nains, elfes, héros et magiciens divers.

Un des intérêts majeurs de cette règle réside dans son apparence et sa présentation. En effet jusque-là, si vous désiriez voir s'affronter vos personnages de jeu de rôle dans le cadre élargi d'un champ de bataille vous étiez contraint de vous rabattre sur des productions anglaises traduites ou non, ou au mieux sur les règles "historiques" de jeu de guerre en utilisant les additifs qu'offre GRAAL dans sa rubrique "la guerre en plomb".

Mais pour le joueur débutant ou paresseux, ces réalisations obligeant à un travail préparatoire pour bien assimiler au début le contenu souvent long et guère passionnant, il fallait un nouveau produit, très synthétique, qui aille directement à l'essentiel, c'est-à-dire jouer, après une lecture rapide des règles. Or c'est précisément ce que nous apporte "L'*Arc et la Griffe*" qui se présente comme un album de BD avec sa couverture en carton glacé, et ses 74 pages de papier glacé écrites en caractères très lisibles et illustrées à la fois de croquis explicatifs et de représentations de créatures.

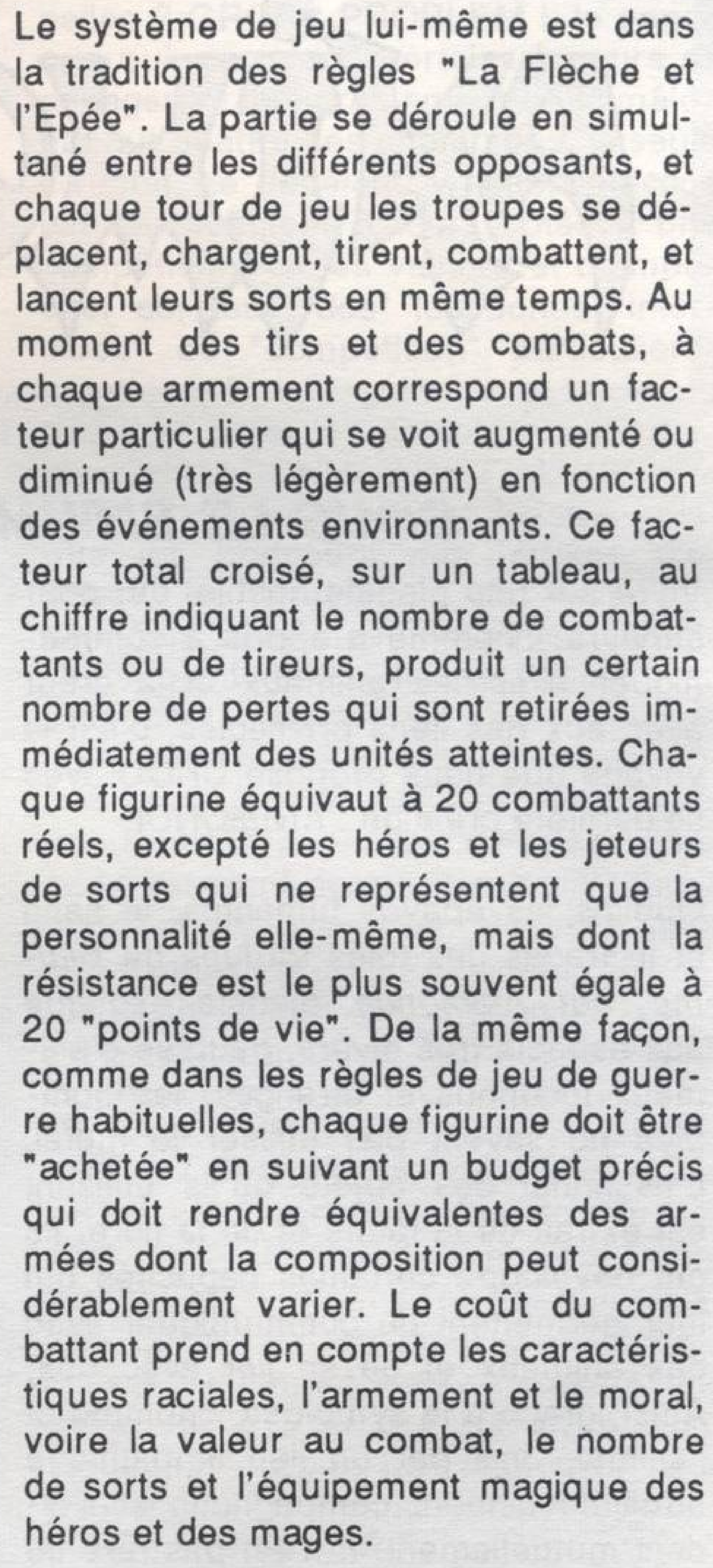
Sans avoir jamais joué au jeu de guerre avec figurines, le néophyte comprend dès la première lecture les quinze pages nécessaires pour débuter une partie. Ici nul besoin d'avoir poursuivi de longues études ou de susciter l'aide d'experts pour aborder le jeu : Tout est fait pour être accessible, lisible au premier jet. Bref, c'est une VRAIE règle de jeu, que vous rangerez sans honte au milieu de votre collection de BD. Relevons malgré tout le nombre anormal de fautes d'orthographes, de coquilles, d'oublis et d'erreurs qui, s'ils ne gènent pas la lecture de la règle demeurent tout simplement inadmissibles pour n'importe quel produit édité (à ce sujet le lecteur est informé que les p27 et 28 sont inversées et que p71 il faut lire "AL infanterie" à la place du 2e "AL cavalerie").

Autre sujet de satisfaction, pour lequel les joueurs de fantastique ressentiront un agréable picotement au niveau de leur cerveau passionné et embrumé, la diversité des compositions des armées qui pourront être jouées : parmi les combattants de base toutes les races "habituelles" se rencontrent, mais aussi les fantassins, les cavaliers, les chars de guerre, les pièces d'artillerie.



Bien entendu la bataille peut se dérouler aussi bien sur terre que dans les airs, c'est prévu pour... et hautement conseillé. Quand aux héros issus ou non de vos personnages de jeu de rôle, et aux magiciens adeptes des diverses formes de magie, ils sont omniprésents et obligatoires. Somme toute, chaque joueur peut donc personnaliser son armée, phantasmer sur ses troupes, sans que le jeu en soit altéré puisque c'est l'essence même de la règle.

Si elle prévoit donc un très large éventail de troupes et que les sorts des mages sont nombreux et classiques, les joueurs doivent bien entendu s'attendre à aligner de part et d'autre du terrain de bataille une centaine de figurines chacun, dans la bonne tradition des jeux de guerre avec figurines. L'auteur a beau recommander l'utilisation de figurines de 15 mm, il ne faut pas se leurrer, la majorité des futurs généraux seront contraints devant la difficulté de se les procurer de revenir aux 25 mm traditionnels en jeu de rôle. Gare au porte-monnaie, heureusement que les figurines deviennent de moins en moins chères !



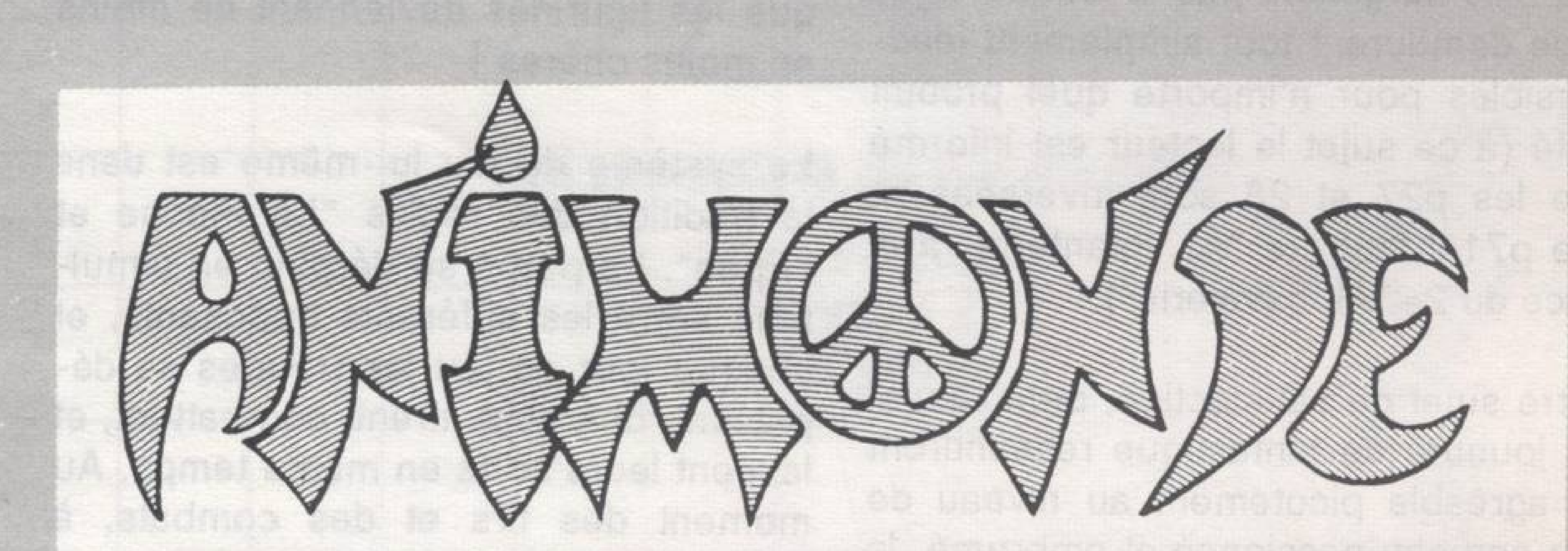
Le système de jeu lui-même est dans la tradition des règles "La Flèche et l'Epée". La partie se déroule en simultané entre les différents opposants, et chaque tour de jeu les troupes se déplacent, chargent, tirent, combattent, et lancent leurs sorts en même temps. Au moment des tirs et des combats, à chaque armement correspond un facteur particulier qui se voit augmenté ou diminué (très légèrement) en fonction des événements environnants. Ce facteur total croisé, sur un tableau, au chiffre indiquant le nombre de combattants ou de tireurs, produit un certain nombre de pertes qui sont retirées immédiatement des unités atteintes. Chaque figurine équivaut à 20 combattants réels, excepté les héros et les jeteurs de sorts qui ne représentent que la personnalité elle-même, mais dont la résistance est le plus souvent égale à 20 "points de vie". De la même façon, comme dans les règles de jeu de guerre habituelles, chaque figurine doit être "achetée" en suivant un budget précis qui doit rendre équivalentes des armées dont la composition peut considérablement varier. Le coût du combattant prend en compte les caractéristiques raciales, l'armement et le moral, voire la valeur au combat, le nombre de sorts et l'équipement magique des héros et des mages.

Reste à parler des tactiques que permettent le jeu. En fait c'est le point faible de "l'Arc et la Griffe". La simulation tactique se heurtera toujours au même phénomène sans que jamais une solution ne soit trouvée : une bonne simulation et un bon rendu tactique obligent à avoir une règle longue et un peu

difficile pour le "non initié" ; règle courte implique inévitablement règle simpliste. Il est donc normal que les habitués de jeu de guerre trouvent cette règle-ci pauvre à jouer et soient déçus.
Il ne s'agit pas en fait d'autre chose qu'un jeu réalisé pour délirer sur son thème favori. D'une façon quasi systématique, le joueur désireux d'imiter Sauron et de commander les orques de la Bataille des cinq armées se prendra "pâtée sur pâtée" tant la faiblesse de moral est une tare rédhibitoire que même le nombre ne peut parvenir à compenser (et les orques ne brillent pas par leur courage). De la même façon le joueur fils spirituel d'Attila le Hun comprendra rapidement que l'avantage de l'archer à cheval consiste en une plus grande vitesse de fuite. Enfin l'adepte des tactiques complexes avec tirailleurs, flancs refusés, rangs profonds, se fera éclater par la charge massive de l'armée de nains équipés de hache à deux mains dont le général en chef est un paladin-mage- nécromant 30° niveau qui ne connait qu'une seule stratégie, l'avance.
En réalité l'intérêt même de cette règle est d'utiliser à fond la panoplie magique et les monstres, au détriment de toute raison ou souci de reconstitution tactique. Une armée sans mage, qui n'a pas plusieurs héros, sans créature volante ou sans créature monstrueuse sera ennuyeuse à jouer et le résultat connu dès que les adversaires se seront déployés. Si tactique il y a, elle réside essentiellement dans le choix de l'armée et de ses éléments qui doit anticiper et contrer les choix de l'adversaire.

Concluons en regrettant le prix élevé, 160F, qui découragera plus d'un joueur intéressé par une règle au demeurant fort intéressante, qui a le mérite d'exister et qui témoigne du dynamisme naissant des créateurs français, mais s'adresse d'abord à un public néophyte dans le jeu de guerre.

Michel Gauthey



SOUS LE BITUME, LES FLEURS

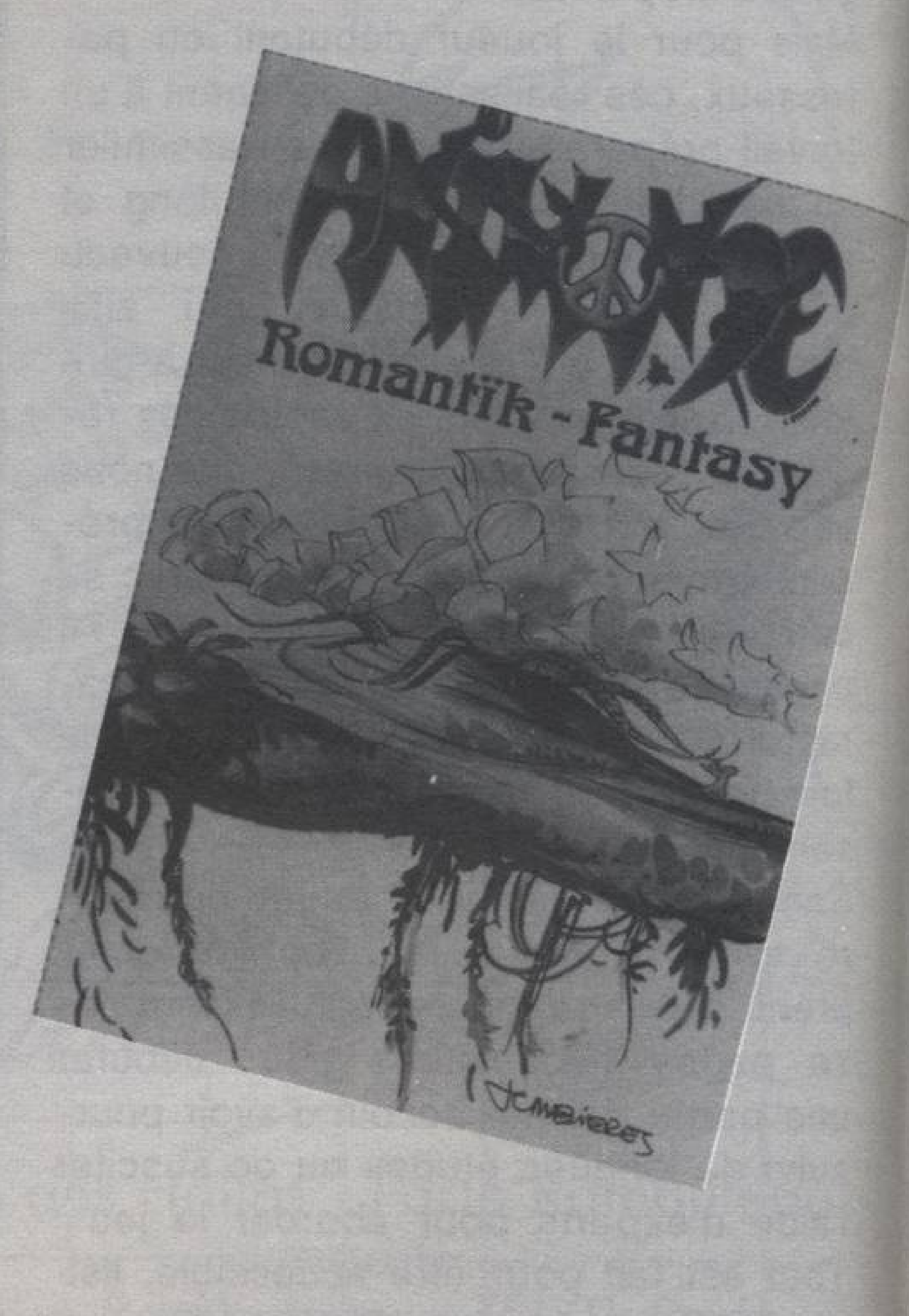
Vivre sur une planète hostile, où, pour survivre, l'homme a appris à communiquer avec les animaux et à créer avec eux des liens privilégiés, c'est le voyage que nous propose CROC avec sa dernière création : ANIMONDE.

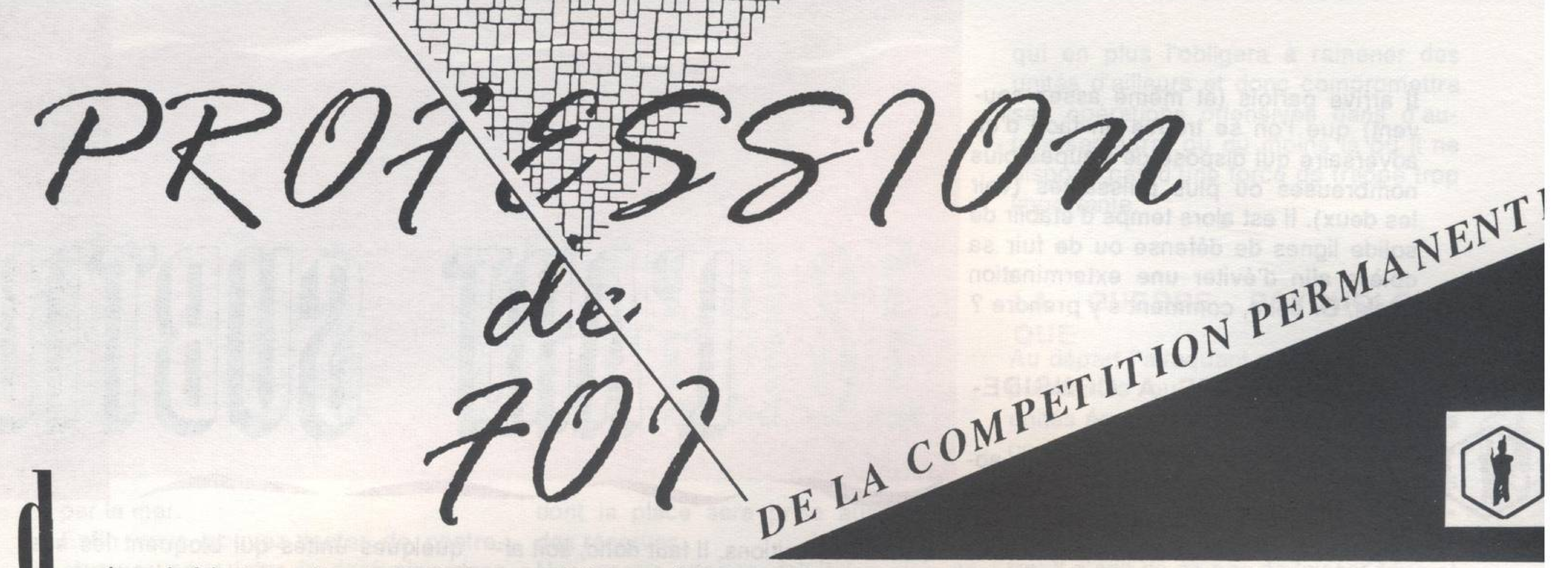
Oubliés les épaves fumantes, le sang et le fracas des tôles tordues de *Bitume*. Sur *Animonde*, planète exotique aux aspects très divers, peuplée d'animaux inconnus et étranges, les hommes ne savent pas utiliser le métal. L'essentiel des objets qu'ils utilisent est extrait de la faune et de la flore. Ils ont développé certaines capacités qui leur permettent de communiquer avec des animaux et de se lier avec eux. Ainsi, grace à la symbiose, l'homme et l'animal, unis par un lien empathique étroit deviennent compagnons et s'aident mutuellement. Il n'est pas rare de rencontrer des outils, des pièces de vêtement ou des armes de chasse qui soient vivantes. Les habitants d'animonde doivent tirer parti de tout ce que la nature peu leur offrir. C'est pourquoi ils refusent la violence et respectent la vie plus que tout.

Diverse et baroque, la société suit la règle d'Animonde : l'excentricité y est la norme ; organisée en castes elle repose sur le respect absolu de toute forme de vie. Au nombre de neuf, les castes représentent bien plus que de traditionnelles "classes de personnages" car elles déterminent en grande partie le comportement et la personnalité des individus. Par exemple les artisans, les marchands, les nobles ou les chasseurs doivent se conformer à leur comportement respectif, leur sensibilité, leur vision du monde en dépend fortement.
Les caractéristiques définissant les personnages sont modifiées par le milieu de naissance et la caste d'origine, elles varient de 0 à 9 et déterminent les talents de base. Le joueur peut choisir ensuite d'affliger son personnage de défauts, qui lui permettent "d'acheter" des talents particuliers comme "jouer de la musique" par exemple. Cette personnalisation des personnages les rend très attachants et uniques.

Mais Animonde est avant tout la description d'un monde cohérent et étrange, et à ce titre fourmille de détails ou de créatures qui peuvent être utilisés avec de nombreux jeux : civilisation perdue ou planète oubliée, Animonde peut être située n'importe où.
Servi par un système de simulation bien rodé, simple et agréable à utiliser, ce jeu est assurément une des productions les plus originales éditées à ce jour. L'originalité du thème (que l'auteur définit comme *Romantik-Fantasy*), des créatures et des personnages assure des heures d'exotisme et de dépaysement dans une ambiance qui réussit fort bien à se dégager de celle très violente de certains jeux.
Un jeu qui ravira les les Amateurs de *Rêve de dragon* et *Elfquest*, ainsi que les admirateurs de Mézières et Vance.

Vincent Le Moing





Dans le précédent numéro de GRAAL, le n° 6, je tentais de découvrir quelques-unes des "clés" indispensables à tout organisateur d'un championnat de wargame voulant réussir son organisation ; ceci afin que reviennent les temps fastes de nos débuts, alors que nous étions bien peu nombreux mais oh combien motivés et toujours présents par cohortes serrées aux rares manifestations ou championnats.

Nous sommes certes unanimes à regretter qu'actuellement les salles de compétition soient quasiment vides et hélas, la plupart d'entre nous semblent persuadés que nousny pouvons rien ! Et pourtant, tous tant que nous sommes et jusqu'au plus modeste d'entre nous, même le plus jeune qui a joué 3 ou 4 fois seulement à *Cry Havoc, Austerlitz ou Okinawa*, chacun dis-je et j'en suis persuadé a son rôle à jouer pourvu qu'il veuille le faire...

Certains rétorqueront que pour le vouloir, il leur faudrait déjà y trouver un intérêt personnel. Légitime et simple à la fois, simple car chacun sait que si le professionnel a certes les yeux rivés sur son chiffre d'affaire, il n'en est pas moins pourvu de bon sens et observe volontiers les mouvements sporadiques qui affectent sa clientèle pour être à même de mieux préparer sa politique commerciale...

Or, il se trouve qu'en ce moment le wargame aurait de nouveau le vent en poupe, alors vous qui vous plaigniez que les gammes de wargames ne soient pas suivies (pas d'erratas disponibles sur tel jeu, traductions erronées jamais réécrites, extensions qui tardent et n'arrivent jamais, manque de scénarios nouveaux,...), vous qui ne trouvez pas la période qui vous intéresse, vous qui cherchez des partenaires, qu'attendez-vous pour vous montrer, pour prouver que vous existez ?

Et oui ! Un championnat a ceci d'utile (outre le plaisir), c'est qu'il est la preuve concrète de la vitalité d'un hobby ; il permet d'estimer le nombre de pratiquants d'un jeu, et de là en découlent toute une série de prises de décisions en suivi commercial ! Pourquoi, en effet, une maison d'édition ferait-elle l'effort d'éditer des extensions si elle n'est pas sûre que le jeu est joué et que son produit aura de bonnes chances d'être bien perçu ? Entre autres !

Vous voilà convaincus ? Bon, mais voilà, les manifestations se produisent toujours trop loin ! Et les jeux choisis ne vous conviennent pas forcément ! Certes, certes, que diriez-vous alors d'un système de championnat permettant à chacun de participer quand ça le tente, chez lui, sur le jeu de son choix, avec qui il veut comme adversaire ? Impossible ? Mais si c'est possible (air connu) ! Les Américains ont eu ça bien avant nous sans doute et pour les mêmes raisons d'ailleurs mais le hobby francophone a suivi l'exemple avec la C.P.F. qui fonctionne depuis 1983 (Casus Belli en avait même parlé à ses débuts mais un si court entrefilet que bien peu ont dû le voir... Le Journal du Stratège a aussi essayé de la faire connaître à tous avec un peu plus de succès heureusement). La C.P.F. ou *Compétition Permanente Francophone* (fonctionne avec Suisse et Belgique) est un système à gestion centralisée qui permet de comptabiliser toutes les parties jouées par qui le désire sur quasiment n'importe quel jeu pendant toute l'année. Chacun envoie ses résultats au fur et à mesure des parties jouées et peut ajuster sa cote lui-même. Les paramètres pris en compte sont nombreux : la qualité de l'adversaire rencontré (on gagne beaucoup à gagner contre un champion), le degré de difficulté du jeu (entre *Austerlitz* et *Wellington's Victory*, il y a une différence de niveau de jeu), le degré de victoire et jusqu'à la variante jouée, tout cela concourre à l'établissement des cotes individuelles lesquelles varient à chaque rencontre puisque le vainqueur prend un pourcentage de points du vaincu en fonction des paramètres cités plus haut.

Régulièrement, le central envoie aux divers médias et aux joueurs concernés l'état des cotes de tous les participants à un moment donné (c'est une photographie de l'expérience et de la qualité de chacun des participants par rapport à tous les autres). Evidemment, certaines statistiques et enseignements très utiles sur : les jeux joués, le nombre de parties, la répartition géographique des joueurs, etc... en sont tirés et exploités par tous ceux qui le désirent.

C'est SIMPLE, PEU COUTEUX et très EFFICACE ; en plus, cela incite à jouer plus souvent.

Est-ce que cela peut faire revenir les joueurs dans les compétitions traditionnelles ? GROSS PROBLEM ! Je pense que oui, car alors, certains joueurs se dégageront inexorablement de la mêlée et pour abattre ces champions, la seule solution se révèlant vraiment efficace est de participer à leurs côtés à une compétition, de les vaincre et d'empocher sur leur "dos" les bonus "interclubs" ou "compétition" particulièrement conséquents comme ne tarderont pas à en juger les participants du dernier CHAMPIONNAT DE FRANCE.

Nous n'avons certes rien inventé puisque les bridgeurs, les joueurs d'échecs, les champions de tennis ont déjà des systèmes identiques (points ELO, points d'Expert etc...) mais en pratiquant assidûment ce système, nous aurons bâti quelque chose de solide sur lequel nos professionnels pourront s'appuyer afin de mieux nous servir et dans lequel les plus jeunes pourront se glisser en douceur pour mieux nous surprendre plus tard !

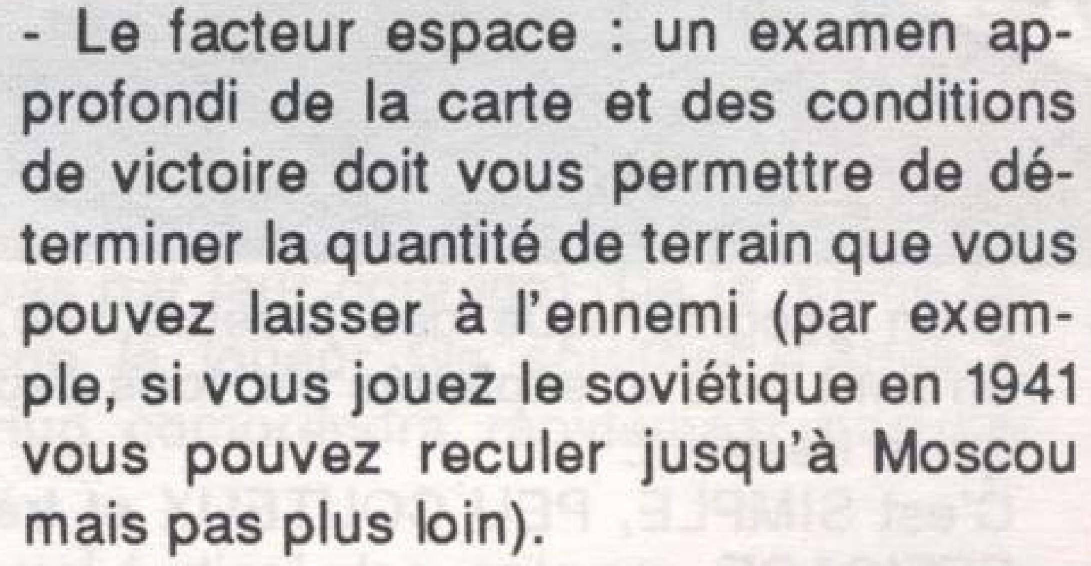
L'investissement de chacun (2 ou 3 enveloppes timbrées à 2F20) en vaut-il la chandelle ? SI TU VEUX JOUER DEMAIN, PREPARE TES LENDEMAINS ! Ce sera ma conclusion, facile certes et si certains m'ont trouvé pesant ou dérangeant avec ce genre d'appel au bon sens, ou au militantisme, qu'ils me renvoient à la niche ! Mais ludiquement hein, à travers une petite partie : un *Cry Havoc* ou consorts, un *Napo*, un *Pzgruppe Gud* peut-être ? Un bon moyen en tous cas de démarrer en C.P.F.

Xavier Jacus

P.S : La C.P.F. est gérée en ce moment par la *Belphégor Association* à laquelle on peut écrire pour recevoir le règlement contre une enveloppe timbrée à 50gr. Belphégor Association, 119, rue Lecourbe - 75015 Paris - Tél : 64.68.42.13. Autre possibilité, faire 3614 HEXALOR et aller dans la Rubrique Wargame.



Il arrive parfois (et même assez souvent) que l'on se trouve en face d'un adversaire qui dispose de troupes plus nombreuses ou plus puissantes (voir les deux). Il est alors temps d'établir de solide lignes de défense ou de fuir sa colère afin d'éviter une extermination totale. Or donc, comment s'y prendre ?



LES FACTEURS A CONSIDERER

- Le facteur espace : un examen approfondi de la carte et des conditions de victoire doit vous permettre de déterminer la quantité de terrain que vous pouvez laisser à l'ennemi (par exemple, si vous jouez le soviétique en 1941 vous pouvez reculer jusqu'à Moscou mais pas plus loin).
- Le facteur temps : il vous faut également déterminer combien de temps vous devez tenir avant que la fin de la partie ou l'arrivée de renforts importants ne sanctionne votre victoire (ainsi le soviétique sus-mentionné attendra avec anxiété l'arrivé de ce bon vieil hiver).
- Le facteur rapport de forces : quelle marge de supériorité numérique et / ou qualitative possède votre adversaire ? Combien de renforts arriveront de part et d'autre ? Des réponses à ces questions dépend l'attitude défensive à adopter. Plus le défenseur est faible, plus il doit prévoir de céder du terrain et d'éviter le combat.

LES ALLIES NATURELS DU DEFENSEUR

Le terrain

Une bonne ligne de défense doit s'appuyer sur des obstacles naturels ou artificiels qui augmentent les capacités défensives intrinsèques des unités et obligent l'attaquant à combattre dans des conditions défavorables. Forêts, rivières, montagnes, zones urbaines, marais, tranchées et autre forteresses sont donc être des positions de choix pour les unités du défenseur.

Cependant, la ligne de défense doit être la plus courte possible afin de minimiser le nombre d'unités nécessaires pour contenir l'attaquant (et l'empêcher de faire jouer une éventuelle supériorité numérique à cause de l'exiguité du front ; les Thermopyles, ça vous dit quelque chose ?) et de maximiser le nombre d'unités disponibles pour colmater les brêches ou lancer d'éventuelles contre-attaques. Il n'est donc pas toujours de bon aloi de suivre le cours sinueux d'une rivière.

Enfin, comme la ligne de front est très rarement homogène, l'attaquant aura la possibilité d'exploiter la faiblesse de certaines positions. Il faut donc, soit affaiblir certaines positions pour attirer l'ennemi là ou on l'attend, soit uniformiser au mieux la puissance défensive de chaque position (c'est-à-dire, que chaque position doit, après les modifications des facteurs de combat liées au terrain, avoir sensiblement la même force de combat) afin que l'attaquant disperse son effort.

Les Zones de Contrôle (ZOC)

Lorsqu'elles existent, elles sont une véritable bénédiction pour le défenseur. Je rappelle qu'une ZOC s'étend dans les 6 hexagones qui entourent toute unité (cependant dans certains jeux il est des types de terrains, villes, forêts, etc..., qui ne sont pas "contrôlables" c'est-à-dire qu'ils ne sont pas sujets aux ZOC et des types d'unités qui n'ont pas de ZOC ; attention donc) et donc augmente les capacités de cette dernière. La ZOC représente le fait qu'une unité occupe (ou agit sur) plus d'un hex. Il y a deux sortes de ZOCS : ZOCS rigides (les bonnes) et fluides (les mauvaises).

Lorsqu'une unité entre dans une ZOC rigide, elle doit interrompre son mouvement. Durant la phase de combat elle devra attaquer l'unité qui la contrôle. Lorsqu'un jeu utilise de telles ZOC la ligne de défense optimale est illustrée par le schéma.

Les ZOC fluides ne font que ralentir le mouvement adverse (ce qui néanmoins peut être fort utile, surtout dans une guerre de mouvement).

Z u Z u Z u Z u Z

Les lignes de communication

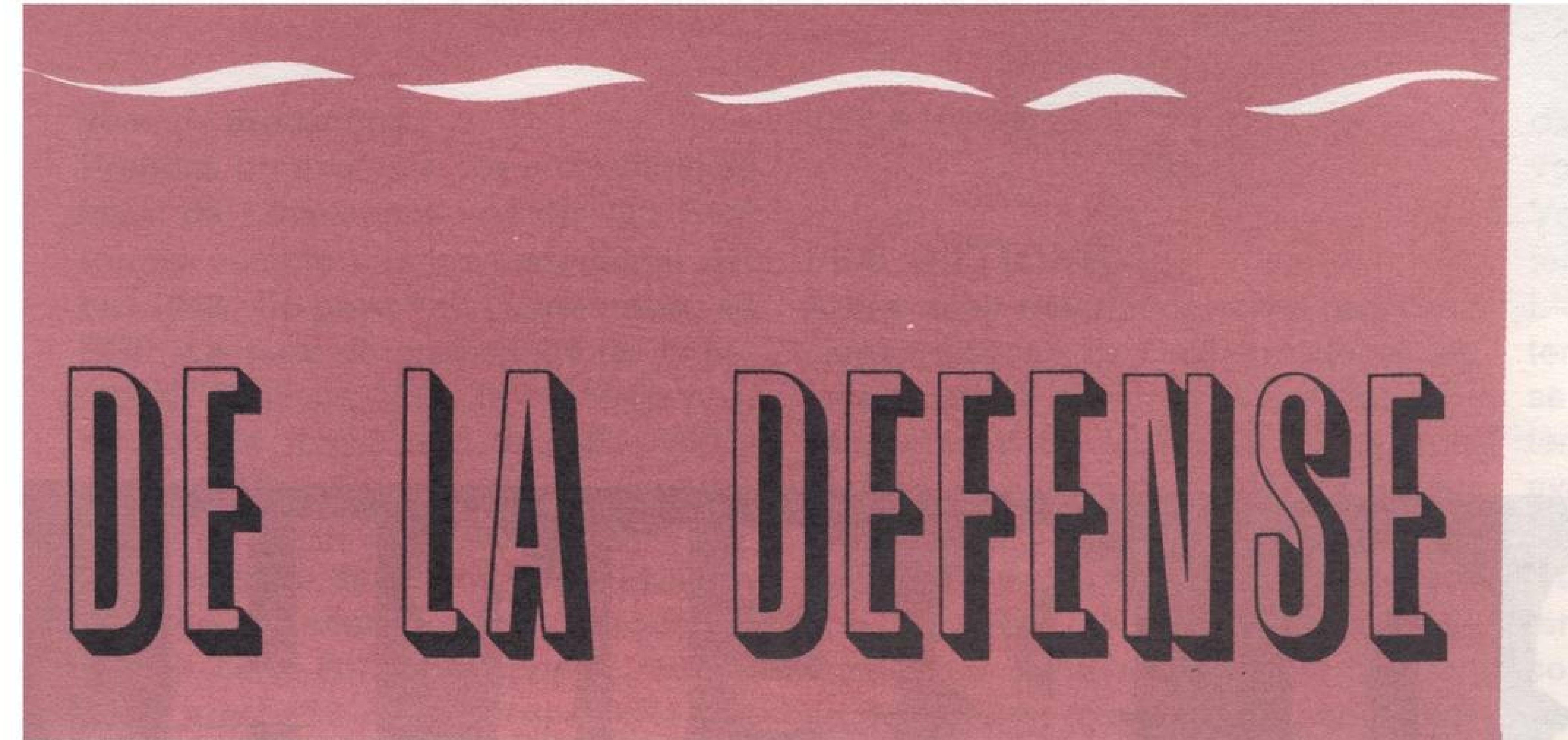
L'attaquant qui s'enfonce en territoire ennemi s'éloigne de ses bases logistiques et de ses réseaux de communications, tandis que le défenseur qui recule se rapproche des siens. Il est donc important de priver l'attaquant de l'usage des voies de communications rapides (routes, chemins de fer, etc...) soit en les détruisant soit en sacrifiant quelques unités qui bloquent les susdites. On peut ainsi reculer plus vite que l'attaquant n'avance (on évite ainsi des combats par trop défavorables, et on peut avoir le temps de préparer une nouvelle ligne de défense) et lui créer de sérieux problèmes de ravitaillement, ce qui diminuera d'autant l'efficacité de ses troupes.

Le temps

Il joue pour vous. Retardez l'attaquant partout où vous le pouvez et voilà que la fin de la partie arrive et que le rouge de la colère monte au front d'un attaquant frustré. Comment retarder l'attaquant ?

Vous pouvez créer des noeuds de résistance avec des unités assez puissantes pour obliger l'attaquant à consacrer de larges forces (ou plusieurs tours, ce qui est mieux) à leur élimination. Evidemment ces noeuds de résistance doivent se trouver à des endroits dont l'occupation est vitale pour l'attaquant (par exemple aux alentours de ponts ou de routes). De plus les unités ainsi abandonnées à leur sort seront éliminées. A vous de voir si le gain de temps justifie leur perte. L'exemple historique type est Tobrouk, pendant la campagne d'Afrique de Rommel. Les anglais laissèrent des forces importantes dans ce port-forteresse et comme Rommel ne pouvait se lancer vers Alexandrie en laissant cette épine dans son dos, il dut consacrer toutes ses forces à la prise de la ville.

Vous pouvez également laisser un écran d'unités faibles bloquer la progression ennemie. Ces unités se feront hacher menu mais bloqueront l'adversaire pendant au moins un tour (car rien, sinon le manque d'unités, ne vous empêche de reconstituer d'autres écrans, etc...). L'exemple historique type est le sacrifice des forces françaises à Dunkerque, qui permit aux britanniques et à quelques français de fuir



DE LA DEFENSE

par la mer.
Enfin vous pouvez tenter de contre-attaquer pour jeter la confusion dans les rangs de l'adversaire, détruire quelques-unes de ses unités et retarder l'avance de ses troupes. La contre- attaque est traitée en détail plus loin. Comme exemple je citerai la bataille des Ardennes. Néanmoins comme les allemands ont échoué, ne suivez pas un tel exemple de trop près.

LES RESERVES : INSTRUMENT DE LA VICTOIRE

Il ne faut pas se leurrer ; quelque soit la puissance de votre ligne de front un attaquant habile pourra toujours percer quelque part. Il faudra alors soit contre-attaquer pour le repousser, soit combler la brêche, soit reformer une ligne de front ailleurs. Toutes ces opérations nécessitent la présence de réserves conséquentes (pour ceux qui s'interrogent encore sur l'opportunité des réserves qu'ils lisent vite l'excellent article "L'art difficile de l'attaque" paru dans GRAAL 6). Donc prévoyez toujours assez de réserves pour faire face à ces éventualités.

LA MEILLEURE DEFENSE N'EST PAS TOUJOURS L'ATTAQUE

Il est des moments où l'attaquant laisse trainer quelques unités appétissantes ou semble assez faible en certains secteurs du front. La tentation est alors grande de contre-attaquer surtout si on n'a fait jusqu'alors que subir des attaques dévastatrices. Mais attention une contre-attaque efficace ne s'improvise pas, et il y a quelques règles d'or à respecter.
Une contre-attaque ne doit pas compromette la ligne de défense principale, c'est-à-dire que vous ne devez pas affaiblir votre ligne de défense pour contre-attaquer. C'est pourquoi la contre-attaque sera le plus souvent menée par des réserves ou par des unités dont la place sera prise aussitôt par des réserves.
Une contre-attaque doit faire plus de dégâts chez l'adversaire que chez vous ! Inutile d'aller détruire un misérable régiment ennemi si au tour suivant l'adversaire vous détruit vos deux plus belles divisions qui ont osé faire une sortie. Donc avant de contre-attaquer il faut se poser la question suivante : "Que vais-je lui détruire, et que va-t-il me détruire à l'issu de cette contre-attaque ?".
Une contre-attaque doit avoir de bonnes chances de succès. Inutile de lancer des attaques qui n'ont qu'une chance sur six de réussir car cinq fois sur six vous ne ferez qu'amuser votre adversaire (et de plus vous lui rendrez service).



Une contre-attaque doit viser à émousser la puissance adverse. Il faut donc viser à détruire ce dont il a besoin pour réussir. Inutile de lui détruire des unités d'infanterie s'il en a à la pelle. Par contre s'il a peu d'artillerie ou peu d'unités du génie ou de quartiers généraux ou de dépôts de ravitaillement, visez en priorité ces unités rares (à condition bien sûr qu'elles aient une utilité quelconque en termes de jeu).
Une contre-attaque ne devrait pas aboutir à la destruction des unités qui la mènent (à moins que le résultat ne le justifie) aussi faut-il contre-attaquer là où l'attaquant a peu de réserves (ce qui en plus l'obligera à ramener des unités d'ailleurs et donc compromettra ses opérations offensives dans d'autres secteurs) ou du moins là où il ne dispose pas d'une force de frappe trop importante.

LA GUERRE PSYCHOLOGIQUE



Au départ l'attaquant a l'avantage. Plus puissantes ou plus nombreuses ses unités écrasent joyeusement les vôtres ce qui lui procure une satisfaction certaine. De votre côté, de lourdes pertes ou de longs reculs entament sérieusement le moral de vos troupes et le vôtre. Il s'agit de ne pas se laisser faire et de remonter la pente. Il est nombre de jeux où le défenseur peut subir d'immenses pertes en unités et en territoires et gagner tout de même à la fin (eh oui ! je vais encore vous citer l'exemple soviétique de 1941 : les pertes se chiffraient par millions d'hommes et par centaines de milliers de km^2).
Au surplus, vous avez moults manières d'affecter le moral de votre adversaire. Les contre-attaques réussies le feront réfléchir à deux fois avant de se lancer à l'attaque (surtout si vos contre-attaques sanctionnent ses prises de risque). Evitez le combat en reculant assez vite pour qu'il ne puisse vous rattraper, voilà qui va l'énerver. Jetez-lui des unités ridicules dans les pattes pour le retarder, voilà qui l'énervera encore davantage (quoi de plus frustant que de faire combattre une belle unité de la garde contre un ramassis de paysans pouilleux ; si en plus l'unité de la garde subit des pertes, l'énervement est à son comble).
Créez-lui tous les ennuis possibles (ponts cassés, ravitaillement coupé, QG attaqués, etc...) et la balance psychologique penchera de votre côté...

CONCLUSION

Pour gagner le défenseur doit jouer finement. Il doit exploiter toutes les ressources du terrain et doit, la plupart du temps, éviter le plus possible l'affrontement direct avec les unités adverses (sauf bien sûr quand il arrive à créer une supériorité en un point du front). Eviter de faire le jeu de l'attaquant, telle est sa maxime. Et il peut prouver que le plus fort ne gagne pas toujours...

Omar Jeddaoui



THIRD REICH



Grand classique de chez Avalon Hill, cette simulation de la Seconde Guerre Mondiale en Europe, à l'échelle "Grand Stratégique", est chaque année classée parmi les meilleurs wargames américains, et ce depuis sa création, en 1974. Bien qu'assez connue, elle reste peu jouée en France. Devant tant d'injustice, il fallait réagir.

L'IMPORTANT C'EST CE QU'IL Y A DANS LA BOITE.

La carte est grande, rigide, en quatre morceaux. Elle représente l'*Europe* en août 1939, plus la Turquie, une partie du Proche-Orient et la côte méditerranéenne de l'Afrique. On y trouve aussi, dans les coins, les principales tables, ainsi qu'une case pour les USA, et deux pour la guerre stratégique. Elle est divisée en trois zones distinctes, le front de l'Ouest, le front de l'Est le front Méditerranéen.

Les pions sont classiques, ni beaux ni laids. Hormis les différents marqueurs, on retrouve pour chaque grande puissance (Pays Majeurs) les principaux éléments de la guerre à cette échelle : les blindés, l'infanterie, l'aviation, la marine, les parachutistes. A l'exception de la marine qui n'affiche qu'un facteur, tous ces pions portent les deux chiffres sacrés : le facteur de mouvement et celui de combat. Les sous-marins et intercepteurs pour les allemands, les destroyers et bombardiers pour les anglo-américains ne sont utilisés que dans le cadre très restreint et très abstrait de la guerre stratégique (*Strategic Warfare*).

Les principales informations militaires et économiques concernant chaque Pays Majeur sont regroupées sur des fiches cartonnées, une par pays. Ces fiches donnent, pour le scénario choisi, la capacité économique, exprimée en "Point de ressources" (*Basic Ressources Points, BRP*), les possessions et les forces du pays en question, plus quelques renseignements divers. En théorie les joueurs doivent aussi, à l'aide de marqueurs, y tenir le compte de leurs BRP. Toutefois, pour éviter les litiges conséquents à une erreur d'addition ou à un éternuement intempestif, nous vous conseillons d'utiliser papier et crayon.

Le livret de règles, enfin. Triste et mal organisé, il a l'énorme défaut (en plus d'être en anglais) de faire paraître le jeu plus compliqué qu'il n'est.

LE NERF DE LA GUERRE

Les BRP sont un des éléments du jeu. Presque tous les pays figurant sur la carte possèdent une capacité économique et militaire exprimée par une production annuelle de BRP. Cette production varie entre 5 et 30 BRP pour les Pays Mineurs. Pour les six Pays Majeurs, la production en 1939 est la suivante : Allemagne 150, Grande-Bretagne 125, URSS 90, France 85, Italie 75, USA (1942) 270. En gros, lorsqu'un Pays Majeur possède ou conquiert un Pays Mineur, les BRP de ce dernier s'ajoutent à la production du conquérant. En cas de conquête d'un Pays Majeur, seule la moitié de la production initiale du vaincu est acquise à l'occupant.

La seule autre manière d'augmenter sa production est de "faire des économies". Lors de la Séquence de Début d'Année, le pays qui possède encore des BRP (non dépensés au cours de l'année écoulée) en convertit une partie (le "taux de croissance" va de 20 à 60% selon les pays) en production intérieure ; il a "investi" dans ses mo-

yens de production.
Prenons un exemple : la production de base de l'Allemagne est de 150 BRP (on ne compte pas les conquêtes) début 1940. Ce pays finit l'année avec 40 BRP. Le taux de croissance de l'Allemagne étant de 50%, la nouvelle production de base sera de 150 + (40 x 50%) = 170.
De cette puissance économique dépend presque directement la puissance militaire. En effet, rien, ou presque, ne se fait sans BRP. Ils servent notamment à acheter de nouvelles unités de combat, dans la limite des unités bâtissables pour chaque pays. On peut d'ailleurs regretter que cette limite soit si restrictive ; à part l'Allemagne, tous les pays présents au début de la guerre atteignent rapidement leur maximum de puissance militaire, tout au moins terrestre, et ce quel que soit l'état de leur économie. Il en résulte une simulation des équilibres militaires assez proche de la réalité, mais dont il est très difficile de s'écarter.

LE SYSTEME DE JEU

Un tour, qui représente trois mois, comporte quatre phases principales : les mouvements, les combats, les constructions et les redéploiements. Avant chaque tour de Printemps se déroule la "Séquence de Début d'année" (*Year Start Sequence, YSS*), pendant laquelle chaque grande puissance fait le compte de ses possessions et de ses "investissements" pour obtenir la somme de BRP dont elle disposera pendant l'année. C'est aussi lors de cette séquence que se résoud puis se prepare la guerre stratégique et ce d'une manière très simple.

La guerre stratégique

Les anglo-américains (jusqu'en 42, les anglais seuls) et les allemands peuvent y consacrer 10% de leurs BRP. Les allemands construisent des sous-marins qui couleront, l'année suivante, des BRP alliés ; ceux-ci construisent des bombardiers pour détruire des BRP allemands. Pour se défendre, ils peuvent construire respectivement des intercepteurs qui abattront les bombardiers et des destroyers qui élimineront des sous-marins.
Les premières années sont très dures pour l'anglais, mais l'arrivée des américains et le perfectionnement des techniques anti-sous-marins renversent généralement la vapeur en 44, et c'est alors à l'allemand de souffrir.
Un dernier mot pour dire que c'est le camp (les Alliés ou l'Axe) le plus riche en BRP qui joue en premier, les pays d'une même alliance jouant toujours en même temps.

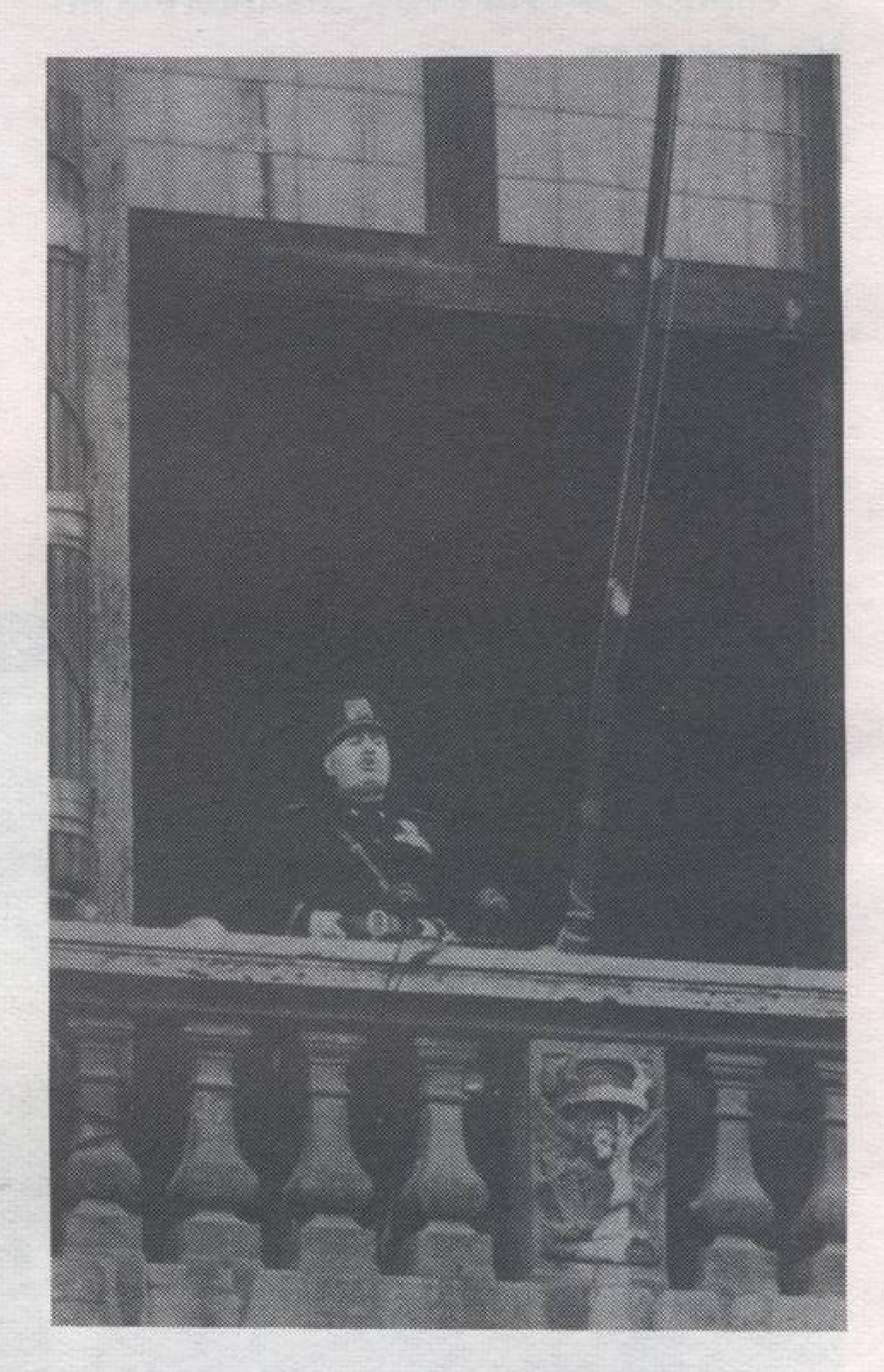
LES OPTIONS

Après avoir déterminé lequel des deux camps dispose de l'initiative, le ou les jouers qui le composent font leurs éventuelles déclarations de guerre puis choisissent une option stratégique sur chacun des trois fronts. Chaque pays doit alors, soit s'abstenir de toute action agressive et limiter ses mouvements aux territoires qui sont déjà en sa possession (*Pass option*), soit s'accorder avec son ou ses partenaires pour une guerre d'usure (*Attrition option*) ou une offensive (*Offensive option*), et ce pour chaque front. Les unités terrestres sont alors déplacées de manière traditionnelle en fonction de leur facteur de mouvement (je parlerai plus loin des actions navales et amphibies).
Lorsqu'une *Attrition* est choisie, les choses se passent simplement : le total des forces d'un camp au contact de l'ennemi et un jet de dé (évidemment !) permettent à l'aide de la Table d'*Attrition* d'éliminer un certain nombre d'unités terrestres à l'adversaire, et éventuellement de grignoter quelques hexagones. Les maigres gains territoriaux et la possibilité donnée au défenseur de choisir sur l'ensemble du front concerné quelles seront les unités perdues font que cette option est généralement choisie lorsqu'une offensive n'est pas envisageable d'un point de vue militaire ou économique.
En effet, une offensive coûte 15 BRP alors que l'Attrition est gratuite. Il ne faut toutefois pas la sous-estimer ; certaines Attrition massives, surtout de la part de l'URSS, peuvent se révéler dévastatrices pour un allemand mal préparé.

L'offensive

Mais c'est dans l'offensive que les tacticiens trouveront le terrain où exercer leurs talents. Ils sont d'ailleurs dans un environnement familier. Les combats terrestres, jamais obligatoires, se résolvent à l'aide d'une table classique de rapport de forces (de 1 contre 4 à 5 contre 1, pas de 3 contre 2). Elle comporte trois résultats définitifs (Attaquant éliminé, Défenseur éliminé, échange) et un résultat intermédiaire (Contre-attaque) provocant un nouveau combat avec re-calcul des rapports de force. Pour contre-balancer le fait que les unités en défense sont toujours au moins doublées, la table reste favorable à l'attaquant même à 1 contre 1. Mais elle est aussi dangeureuse ; il reste la possibilité (1 chance sur 32), dans le cas d'une attaque à 2 contre 1, d'un "Attaquant éliminé". De quoi avoir des sueurs froides !
Voyons comment les armées s'affrontent dans les faits.
L'aviation de l'attaquant va d'abord tenter de clouer au sol les avions ennemis se trouvant à sa portée, par un système de combat très simple. Les avions des deux camps non-utilisés pourront, toujours dans leur rayon d'action, intervenir dans les combats terrestres en ajoutant leur facteur de combat ou en interceptant l'appui aérien ennemi. Il faut noter que le rôle de l'aviation est déterminant, et ce pour deux raisons : sans appui aérien et / ou neutralisation des avions ennemis, une grande offensive est presque impossible ; de plus, le coût élevé de ces unités a pour effet de traduire sur le terrain l'état de l'économie d'un pays. Les pays pauvres en BRP sont souvent pauvres en aviation, sauf au détriment des autres armes.





Donc, les combats font rage. Le but de l'attaquant va être de percer le front en un ou plusieurs endroits. Les blindés tenus en réserve à proximité vont ensuite occuper puis exploiter ces percées, avec si nécessaire une intervention des paras (jusqu'en 42, seuls les allemands en ont). Si les défenseurs se trouvent alors encerclés par les blindés, ils devront rétablir leurs lignes de communication dès le tour suivant ou être éliminés ! Pendant Barbarossa, le joueur de l'URSS est d'ailleurs souvent dans cette position et une grande partie de ses BRP (sinon tous) passent dans la reconstruction d'unités éliminées par encerclement. Revoici les problèmes économiques...

Après l'effort, le réconfort

Il faut maintenant panser les plaies.
Les pays du camp actif, s'ils le désirent et en ont la possibilité, construisent ou reconstruisent des unités disponibles sur leur fiche en les plaçant dans leur pays d'origine, après avoir dépensé les BRP correspondants.
Puis ils redéploient des unités, en nombre limité, où ils le désirent à l'intérieur de leurs territoires. Ils réorganisent ainsi les fronts, redistribuent l'aviation, préparant la défense contre l'adversaire dont c'est maintenant le tour.

LES GARS DE LA MARINE

L'influence des flottes sur le déroulement de la guere varie grandement suivant les pays. La flotte Soviétique est très faible et ne joue au mieux qu'un rôle marginal ; pour l'Angleterre, la Royal Navy est un élément essentiel dans la défense de l'île et de ses intérêts en Méditerranée.
Les unités des flottes remplissent le double rôle de transport de troupe et de force de combat. Lors d'une Offensive, elles peuvent convoyer des unités d'un port ami à un autre pendant leur mouvement ou, partant d'un port, tenter l'invasion d'une plage ennemie, en combattant si nécessaire.



Au cours de ces actions, ou lors d'un simple changement de port, les flottes ennemies basées sur le même front peuvent tenter d'intercepter les bateaux de l'attaquant. Lui-même peut, s'il a encore des flottes disponibles, essayer d'intercepter les intercepteurs, etc... Si une force navale est interceptée et vaincue, sa mission est avortée et elle retoune dans son port de départ. Etrangement, les transferts maritimes de troupes pendant la phase de redéploiement ne peuvent être interceptés ; ceci pour simuler, mal, l'impossibilité d'un contrôle absolu de la mer.

LES PAYS MINEURS

Leurs petites armées, commandées par l'adversaire de l'envahisseur, ne font la plupart du temps que se débattre un court instant d'être écrasées. Le Turc résiste au moins deux tours, rarement plus.
Leur rôle est plus intéressant lorsqu'ils sont alliés d'une grande puissance. Le ralliement à l'Allemagne de la Roumanie, la Hongrie, la Bulgarie et la Finlande pendant l'été 41 renforce considérablement l'axe en BRP et en troupes. Elles serviront de forces d'appoint et de garnisons dans la grande guerre germano-soviétique.

LES SCENARIOS

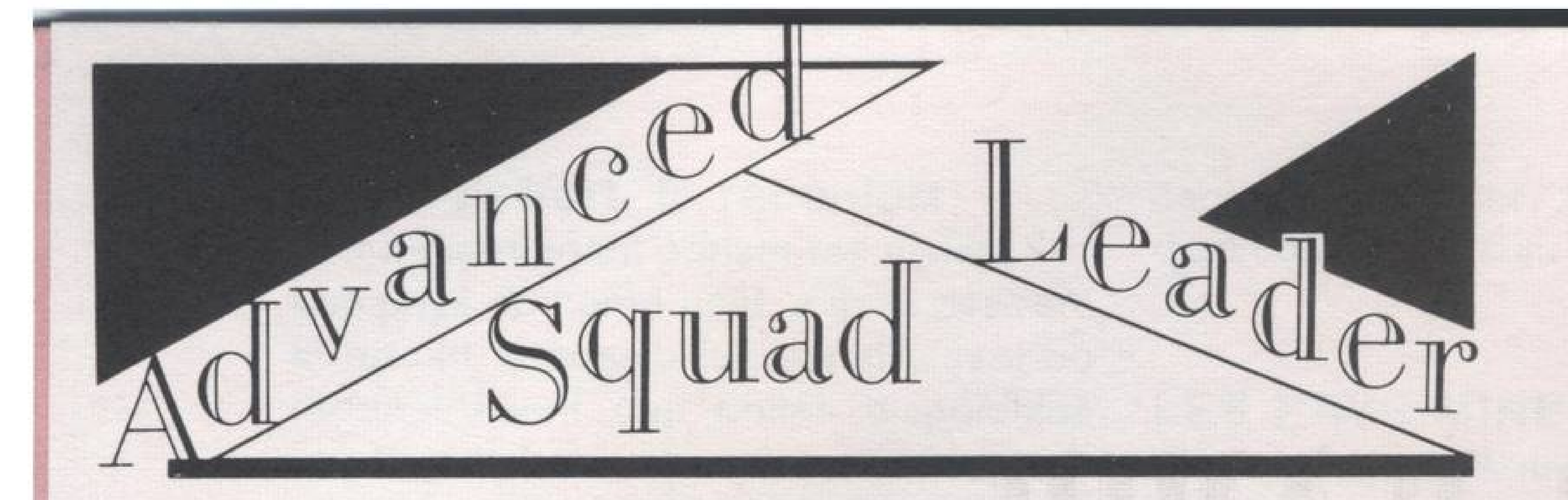
Trois scénarios (39, 42, 44) permettent aux novices de se familiariser avec les différents aspects du jeu. Ils offrent la possibilité de jouer une partie d'une durée raisonnable et d'aborder par étapes les problèmes complexes posés par la campagne. En 44, l'accent est mis sur la tactique. La gestion des BRP est simplifiée et les pays mineurs ont presque tous disparu.

Mais c'est lors de la campagne que le jeu pend toute sa dimension, elle seule autorisant les joueurs à s'écarter réellement de l'Histoire.
Bien que pouvant réunir jusqu'à six joueurs, l'importance de chaque pays est très variable. L'Italie est très faible, et ne dispose que d'une marge de manoeuvre très limitée du fait de sa dépendance envers l'Allemagne. La France ne passe presque jamais l'année 41, toute sa stratégie étant réduite à la défense du territoire. Les USA, eux, doivent attendre 42 avant de jouer et même alors ont des conditions de victoire communes avec l'Angleterre.
Afin d'éviter à l'américain de s'endormir, et au français la tristesse d'un départ rapide, nous déconseillons de jouer à six. A cinq, on peut confier au même joueur les intérêts de la France et des USA, la défaite de l'un étant rapidement suivie par l'entrée en guerre de l'autre.
A quatre, on trouve les franco-anglo-américains et les russes d'un côté, les italiens et les allemands de l'autre. La solution de donner au soviétique le commandement de la France peut ultérieurement poser des problèmes ; en effet, le but non avoué des russes et des alliés étant de faire porter à l'autre le poids de la guerre, de sérieuses tensions sont à craindre. Une France gérée par le russe, outre l'absurdité historique, risque de jouer un double jeu très défavorable à l'anglais.
A trois joueurs la situation se clarifie pour l'axe. L'allemand peut alors utiliser à son gré les (maigres) ressources italiennes. Enfin, malgré la disparition du côté diplomatique, Third Reich à deux conserve toutes ses qualités, ce qui est rare chez les jeux prévus à l'origine pour plusieurs personnes.

FIN DU PREMIER EPISODE

De nombreux points du jeu n'ont été que partiellement évoqués, d'autres totalement mis de côté. Le nombre très important d'exceptions aux règles générales permet de traduire l'importance stratégique de certains lieux et faits primordiaux de cette guerre (une réserve : Malte n' y joue pas le rôle qu'on aurait pu attendre). La simulation s'en trouve encore améliorée, parfois au détriment de la liberté de choix dont dispose le joueur.
Je ne peux qu'inciter les wargamers que le grand stratégique intéresse à se pencher de plus près sur Third Reich. L'indispensable connaissance des subtilités du jeu rend les premières parties assez dures ; mais ensuite, le désir d'obtenir pour l'allemand une victoire totale ou la volonté de s'y opposer à tout prix vous amèneront à entamer une nouvelle campagne, puis la revanche...
Ce jeu où la défaite est très irritante pousse à recommencer de suite la partie perdue. Quant à la victoire, si elle est difficile, elle a à Third Reich un goût particulier que je vous souhaite de découvrir bientôt.

Gilles Weber





LES MONSTRES ATTAQUENT



Front Est, Janvier 1945. Un détachement d'élite est constitué et équipé des matériels les plus performants pour mener contre les soviétiques une "offensive des Ardennes". La première partie du plan exige la prise rapide du village de Szectrynz et de ses ponts vitaux. Les soviétiques, qui ne mènent pas d'offensive dans ce secteur du front, ont prévu deux lignes de défenses rigides et sont décidés à conserver intacts les ponts...

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque les VP (A26.2) normaux (sauf que l'allemand ne gagne aucun point pour l'élimination des Squads et Demi-Squads soviétiques), de plus l'allemand marque :

+ 20 points s'il ne reste aucun Squad soviétique non démoralisé sur la carte 15 ou 23 à la fin de la partie (donc 40 points pour les deux cartes)

+ 15 points par pont de la carte 23 (et 30 points pour la carte 8) qu'il a été le dernier à contrôler

+ 20 V.P si tous les blindés et canons soviétiques sont détruits.

- 40 V.P s'il ne contrôle aucun des ponts de la carte 8.

A la fin de la partie on fait la différence des V.P allemands et soviétiques :

100 et + : victoire allemande

71 à 99 : match nul

70 et - : victoire soviétique

N

16	15	8
	23	

Les allemands jouent en premier. Balance : Allemands : ajouter un tour ; Soviétiques : retirer un tour.

Groupe mixte fusilliers - Gardes - Tankistes [ELR 4] soviétique [SAN 4]

Carte 15 :

4-4-7 H	2-2-8	Lt Chernova 9-1	Sgt Chekhov 8-1	Sgt Malygin 8-0	HMG 8-16	HMG 6-12	MMG 4-10	LMG 2-6	ATR 1-12	MTR M11 82	AT M10 57LL	2+5+7	Trench	Foxhole 5 1S	Roadblock	TCA BU
16	4	1	1	2	1	1	2	4	3	3	1	3	3	7	2	3

Carte 23 :

6-2-8 G	4-5-8 E	2-2-8	Lt Nekrassov 9-2	Lt Kovalova 9-1	Sgt Chekhov 8-1	Sgt Malygin 8-0	HMG 8-16	HMG 6-12	MMG 4-10	LMG 2-6	DC 30-1	FT 24-1	ATR 1-12	85L 16	122L 13	ART M7 85L	Roadblock
12	12	2	1	1	2	2	1	2	3	4	4	1	3	2	2	4	2

Carte 8 :

4-5-8 V	5-2-7 D	Lt Chernova 9-1	Sgt Batyuk 8-0	MMG 4-10	DC 30-1	LMG 2-6	122L 13
4	4	1	1	1	2	2	2

Détachement d'élite SS [ELR 5] entre par le bord ouest au tour 1 ou plus tard [SAN 3]

6²-5-8 E	8³-3-8 P	Col Meusch 10-2	Lt Best 9-2	Lt Kohler 9-1	Sgt Giebler 8-1	9-2 1st Lt	9-1 2nd Lt	MMG 5-12	LMG 3-8	PSK 12-4	FT 24-1	20L 14	150 12	81 16	BF30 13	15PP AAMG
12	6	1	1	2	4	1	1	6	8	6	2	2	2	2	2	8

128L 11	88LL 15	88LL 11	75LL 15
1	1	2	2

SSR

1) E.C modérées, sans vent

2) Il y a deux ponts en pierre sur la carte 8, entre Y1 et Y5 et entre Q2 et Q9

3) Les allemands sont tous FANATIQUES et STEALTHY. Les 8-3-8 sont des ASSAULT ENGINEERS (H1.22)

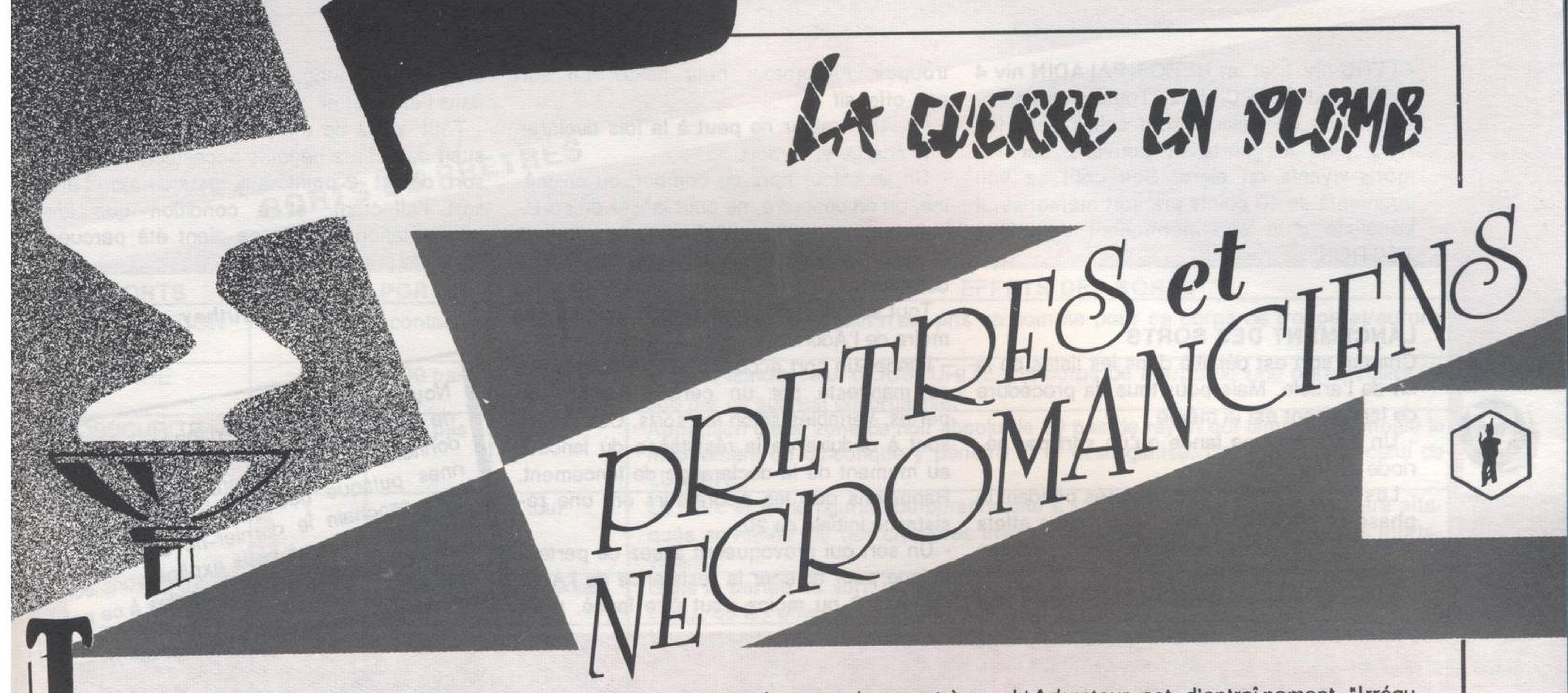
4) Tous les chars soviétiques doivent être placés sur des hexagones de pont. Les coupoles (D 9.5) ont un AF de 11 et une HMG avec 8 FP et 2 de ROF (portée 12)

5) A cause de la rigidité de l'organisation soviétique, aucune unité soviétique ne peut quitter la carte sur laquelle elle est placée au départ. De plus, les unités sur les cartes 8 et 23 ne pourront se déplacer avant que l'une d'elle (située sur la même carte) n'aperçoive une unité allemande (c'est-à-dire qu'il existe une LOS entre une unité soviétique et une unité allemande).

COMMENTAIRE

Cette bataille n'a pas eu lieu et ce scénario a pour but l'utilisation de pions allemands rares ou inexistants dans les scénarios officiels. Il démontre également l'énorme supériorité technique qu'avait acquis les allemands en matière de blindés, supériorité qui n'a pu être contrebalancée que par la quantité écrasante des blindés alliés et, bien sûr, la maîtrise des airs...

Omar Jeddaoui



Très souvent la guerre a pour fondement des conflits religieux, et ce d'autant plus que dans le monde des légendes, les dieux prennent une part active dans les affaires humaines. Incarnant le mieux ce lien étroit entre divinités et hommes, les prêtres et les nécromanciens sont fréquemment sollicités pour peupler vos scénarios de *Donjons & Dragons*, et par conséquent pour participer aux batailles qui égrènent l'éternel combat entre les forces du Bien et les forces du Mal.

Ainsi quelque soit le jeu de rôle que vous pratiquez, si vous possédez un de ces adorateurs voué à une divinité ou à des forces spirituelles, les tables d'équivalence qui suivent vous permettront de l'utiliser en bataille, avec la règle la *Flèche et l'Epée*

CARACTERISTIQUES COMMUNES AUX PRETRES ET AUX NECROMANCIENS

Niveau atteint en AD&D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15+
Niveau en jeu de guerre = nombre de sorts	1				2			3			4		5		6	7
Niveau de sorts utilisables en jeu de guerre	I				II				III		IV					V
Combat et tire comme	1fig.							2fig.					3fig.			4fig.
Influence le moral de	0pt.				+/-1pt.			+/-2pt.			+/-3		+/-4		+/-5	+/-6
Statut de général	NON										OUI					
Ajout au coût normal de la figurine	30pts				35			45			50		60		65	75

REMARQUES COMPLETANT LE TABLEAU

- A chaque niveau de sort correspond une liste que vous trouverez à la fin de cet article. Le prêtre ou le nécromancien (que nous appellerons les *Adorateurs*) choisit librement ou d'un commun accord avec l'adversaire les sorts qu'il est abilité à connaitre sauf si un arbitre présent désire les imposer.
- Le nombre de sorts utilisables, donc mémorisés, comprend tous les sorts d'un niveau déjà accessible à l'Adorateur : un prêtre de niveau 5 peut utiliser cinq sorts de niveau I, II, III et / ou IV. La faible quantité des sorts retenus s'explique par le fait qu' en bataille il faut lancer plusieurs sorts identiques pour que les effets se fassent sentir sur le terrain en raison du nombre des guerriers en présence. Les sorts proposés dans cet article sont des sorts EFFECTIFS.
- L'influence du moral s'exerce quand l'*Adorateur* est avec une unité ou très proche d'elle à la distance prévue par la règle et pendant les tests de moral. Elle comprend tout à la fois les sorts mineurs qui servent à rassurer les troupes, le charisme personnel, et la réputation.
- A partir du niveau 4 en jeu de guerre, l'*Adorateur* est obligatoirement général et doit donc commander à des troupes. Il a tous les avantages et inconvénients des généraux.
- Le coût normal de la figurine se calcule comme pour les autres combattants et se voit augmenter de l'ajout prévu au tableau et de *20 points* par sort mémorisé et du coût d'un général s'il en est un.
- L'Adorateur est représenté par une figurine dont le soclage dépend du type de combattant représenté, de son équipement, de sa manière de combattre et de se déplacer.
- Sa résistance est de 20, c'est-à-dire qu'il est éliminé après avoir subi 20 pertes par le tir, le combat ou en jetant des sorts.
- L'Adorateur est cependant blessé et contraint de quitter le terrain si le nombre de pertes reçues par le tir ou le combat pendant une période de jeu, multiplié par le résultat d'un dé à 6 faces normal pour un combattant irrégulier, moyen pour un régulier, est supérieur ou égal aux pertes qu'il pourrait encore recevoir avant d'être tué :

ex : Un *Adorateur* vient de recevoir 5 pertes dues au tir et au combat pendant cette période. Il jette un dé et obtient 3. Ce résultat multiplié par ces 5 pertes égale 15. Comme il lui reste 15 pertes à recevoir avant d'être tué (donc autant que le résultat de la multiplication), il est blessé. Avec un résultat de 1 ou 2 au dé, il serait indemne.

- L'*Adorateur* est toujours de moral de classe A, la plus élevée.
- L'*Adorateur* est d'entraînement "Irrégulier" sauf s'il appartient à un ordre religieux constitué et dont il respecte la discipline quotidienne, auquel cas il est "Régulier".
- L'*Adorateur* non général doit appartenir à une unité constituée. Les règles prévues s'appliquent quand équipement, vitesse et classe de moral diffèrent entre sa figurine et celles des membres de l'unité.
- Pour chaque Général-Adorateur ajouter 10% au total de la force de reconnaissance des troupes qu'il commande.
- Les *Adorateurs* ont un rapport très spécial avec l'au-delà, c'est pourquoi les morts-vivants réagissent dès qu'ils sont à 20 pas ou moins de l'un d'entre eux :

Un Adorateur d'une divinité "Bonne" ou "Non mauvaise" déroute les morts-vivants,

Un Adorateur d'une divinité "Maléfique" retourne en sa faveur les morts-vivants qui passent à 20 pas ou moins de lui. Si ces créatures sont organisées en unité, l'unité entière est contrôlée. Mais ce pouvoir n'agit que dans des cas précis : les morts-vivants de base sont influencés par un Adorateur d'un niveau minimum de 2 ; les morts-vivants mineurs par un Adorateur d'un niveau minimum de 3 ; les morts-vivants majeurs par un adorateur d'un niveau minimum de 4 ; et enfin les démons par un Adorateur de niveau 6 et plus.

CARACTERISTIQUES PARTICULIERES :

- Les Adorateurs de divinités "Maléfiques" d'un niveau d'au moins 4 influencent les paladins et autres créatures enchantées de divinités ennemies en les déroutant dès qu'ils sont à 20 pas ou moins.
- Les paladins sont des HEROS (voir GRAAL n° 2) qui sont liés à une divinité particulière. Un HEROS-PALADIN niv 3 est

CLERC niv 1, et un HEROS-PALADIN niv 4 et plus est CLERC niv 2. Toutes les caractéristiques du Paladin sont celles des HEROS plus les sorts et pouvoirs sur les morts-vivants du clerc. Son coût se voit augmenté de 40 points par sort mémorisé. Il bénéficie d'un sort permanent de PROTECTION.

LANCEMENT DES SORTS

Chaque sort est détaillé dans les listes de la fin de l'article. Mais pour tous, la procédure de lancement est la même :

- Un Adorateur ne lance qu'un sort par période de jeu.
- Les sorts à lancer sont déclarés pendant la phase de déclaration de charge, leurs effets s'appliquant immédiatement sauf pécision contraire.
- Avant la bataille, après le déploiement des troupes, l'Adorateur peut lancer un sort non-offensif.
- Un Ador ateur ne peut à la fois déclarer une charge et un sort.
- Un adorateur hors de combat, ou en mêlée, ou en désordre, ne peut lancer de sort.
- Au moment de la déclaration de sort, la cible ou l'aire d'effet doit être visible de l'Adorateur.
- Tout sort déclaré lancé disparait de la mémoire de l'Adorateur.
- Lancer un sort occasionne une fatigue qui se manifeste par un certain nombre de pertes, variables selon les sorts. Ces pertes sont à déduire de la résistance du lanceur au moment de la déclaration de lancement. Rappelons que les Adorateurs ont une résistance initiale de 20.
- Un sort qui provoquerait assez de pertes-fatigue pour amener la résistance de l'Adorateur à 0 ou moins peut être lancé, mais alors le personnage disparait immédiatement dans l'éther et ne peut être ressuscité.
- Tout corps de troupe ou personnalité qui subit des effets négatifs occasionnés par un sort, déduit -2 points aux tests de moral par sort l'affectant, et à condition que les manifestations magiques aient été percues durant la période du test.

Michel Gauthey

Nous interrompons provisoirement notre série *La Guerre en Plomb* ; mais nous n'abandonnons pas pour autant les jeux sur figurines puisque nous vous présenterons le mois prochain le dernier-né d'entre eux : CHARGES et nous vous expliquerons comment adapter cette suite d'articles à ce nouveau jeu.

SORTS DE NECROMANCIENS

SORTS	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DES SORTS
APPEL 1	I	80 pas	permanent	Cinq morts-vivants de base appartenant à un corps ennemi ou issus du sol autour du nécromancien sont contrôlés pour le reste de la bataille. Ils forment une unité.
OBSCURITE	I	200 pas	1 tour	Apparition d'une zone de noir absolu de 20 pas de rayon qui diminue de moitié le mouvement de quiconque y pénètre et le désorganise. Ce sort annule celui de LUMIERE.
PEUR	I	240 pas	immédiat	Sur une ligne droite de 240 pas partant du nécromancien, tous les corps de troupe composés de créatures non magiques qui ne soient ni HEROS, ni lanceurs de sorts, testent immédiatement leur moral avec un malus de 3. Les corps qui déclarent une charge et sont visés par ce sort ne font qu'un seul test.
APPEL 2	II	0	permanent	Apparaissent autour du nécromancien, 3 mort-vivants mineurs qui forment une unité. Ils sont contrôlés pour le reste de la bataille.
GARDE	II	spécial	permanent	Exceptionnellement ce sort doit être lancé avant la bataille, après le déploiement. Le nécromancien sera accompagné d'un SHI mort-vivant majeur, déplacement du SHI sans pénalité, armé d'une épée et obligeant toute créature vivante à 20 pas à tester son moral avec -3 de malus, tout en la désorganisant.
MORTS-VIVANTS	II	contact	permanent	Le nécromancien relève 5 zombies sur l'emplacement d'une mêlée ayant eu lieu au cours de la partie. Ils forment une unité. Tester la surprise quand ils se relèvent.
POSSESSION	II	spécial	spécial	Le nécromancien peut contrôler une personnalité ayant un ou plusieurs niveaux de moins, pendant le temps qu'il le désire. Mais il ne peut la forcer à se suicider, ni utiliser ses sorts, ni faire quoique ce soit sous sa forme de nécromancien pendant ce temps.
APPEL 3	III	0	permanent	Apparait à côté du nécromancien un mort-vivant majeur. Il est contrôlé pour le reste de la bataille.
COMBAT	III	personnel	2 tours	Le nécromancien combattra ces 2 tours avec un bonus de +3. Ce sort peut se cumuler plusieurs fois.
ELITE	III	spécial	permanent	Exceptionnellement ce sort doit être lancé avant la bataille, après le déploiement. Cinq figurines d'humanoides vivants deviennent des HEROS niveau 2.
RESISTANCE	III	120 pas	2 tours	Une unité de morts-vivants ne réagira pas face aux adorateurs pendant 2 tours.
ANGE DE LA MORT	IV	0	spécial	Apparait à côté du nécromancien une OMBRE invisible de tous sauf d'une personnalité au choix du nécromancien. Elle attaque cette personnalité jusqu'à la mort de l'une d'elles, à vitesse maximum, sans déclaration de charge. Personne ne peut intervenir. Elle ne réagit pas comme un mort-vivant face aux Adorateurs. Une fois qu'elle a vaincu elle disparait.
MUR MORTEL	IV	100 pas	2 tours	Mise en place d'un mur magique visible détruisant toute créature prise dedans, ou qui tente de le franchir. Ce mur peut avoir 2 formes au choix, soit droit d'une taille contenue dans le rayon du sort, soit courbe et compris dans le même rayon.
REGENERATION	IV	personnel	permanent	A la suite de ce sort, pour toute figurine tuée par le nécromancien, ce dernier récupère 2 pertes sans dépasser son maximum.
TERREUR	IV	40 pas	permanent	Dans un rayon de 40 pas le nécromancien oblige à tester toute créature vivante avec un malus de -6. Ce test se renouvellera chaque fois que le nécromancien se présentera à 40 pas, s'il s'est éloigné depuis le précédent test.

SORTS DE PRETRES



SORTS	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DES SORTS
BENEDICTION	I	contact	1 tour	Aucun aléatoire négatif n'est pris en compte pour ce corps de troupe et/ou une personnalité.
LUMIERE	I	400 pas	1 tour	Ce sort annule celui d'OBSCURITE. Un corps de troupe ou une personnalité visée par ce sort est désorganisé.
OBSCURITE	I	400 pas	1 tour	Apparition d'une zone de noir absolu de 20 pas de rayon qui diminue de moitié le mouvement de quiconque y pénètre et le désorganise. Ce sort annule celui de LUMIERE.
PROTECTION	I	personnel	1 tour	Le clerc et toute figurine de personnalité à son contact ne peuvent pas être attaqués en mêlée par des créatures invoquées ou démoniaques ou par des morts-vivants.
ANTI-MAGIE	II	200 pas	immédiat	Dans la portée du sort, un sort lancé au même moment par un autre lanceur au choix, ou les effets d'1 sort déjà actif sont annulés.
MALEDICTION	II	contact	2 tours	Une personnalité ou 1 corps de troupe contacté le tour du lancement aura pour tous les test de ce tour et du suivant un malus de 2 (moral, tir, mêlée). Ce même sort permet d'annuler 1 malédiction en cours.
POISON	II	contact	spécial	La figurine touchée devient soit insensible au poison durant ce tour, soit meurt si le clerc lui inflige en mêlée au moins 1 perte ce tour.
SOIN	II	contact	immédiat	La "monnaie" des pertes d'1 corps de troupe (ou de la figurine) contacté est récupérée ; une personnalité blessée est opérationnelle.
DISPERSION	III	contact	spécial	Une créature invoquée (démon, djinn...) contactée ce tour disparait momentanément pour réapparaître à la fin du tour suivant, avant les mêlées, au même endroit. Cette créature disparait avant d'infliger des pertes en combat.
EVAPORATION	III	400 pas	1 tour	Dans un élément d'eau disparait une surface de 20 x 230 pas ; le terrain mis à sec est difficile pour le déplacement ; une fois remis à niveau le terrain liquide applique normalement ses pénalités.
PILIER DE FEU	III	200 pas	immédiat	Il s'élève une colonne de feu de 10 pas de rayon jusqu'au niveau 1 de hauteur qui embrase tout élément inflammable et inflige à chaque corps de troupe pris dedans l'équivalent d'un tir de facteur 1 contre les troupes à pied, 2 contre les troupes montées à 20 tireurs.
SILENCE	III	spécial	1 tour	Dans un rayon de 40 pas autour du clerc, aucun son ne peut être émis, ni entendu, ce qui empêche le lancement de sort et désorganise les troupes vivantes.
MORT	IV	contact	permanent	Une créature ou 1 personnalité contactée dans ce tour est tuée sur le champ.
MUR MORTEL	IV	100 pas	2 tours	Mise en place d'un mur magique détruisant toute créature prise dedans, ou qui tente de le franchir. Ce mur peut avoir deux formes au choix : soit droit, d'une taille contenue dans le rayon du sort, soit courbe et comprise dans le même rayon.
NUEE	IV	aucune	spécial	Devant le socle du prêtre apparait une marée d'insectes sur un socle de 6cm x 6cm se déplaçant où elle veut à une vitesse de 40 pas sans pénalité de mouvement ; la nuée détruit en 1 tour de mêlée toute créature rencontrée et non magique, traversant le socle des autres ; elle est insensible au moral, destructible uniquement par le feu ou l'eau (sauf ruisseau) et désorganise toute créature à 80 pas qui n'est pas magique. Après 300 pas de mouvement ou 8 tours la nuée disparait.
RESURRECTION	IV	contact	permanent	Une personnalité tuée dont le corps n'est pas détruit revient à la vie en perdant 1 niveau pour la bataille. Le clerc doit alors abandonner le terrain et ne peut plus ni lancer de sort, ni combattre, et se comporte avec 1 ordre d'harceler. La résurrection est opérée si le clerc a rejoint l'endroit précis où la personnalité, si elle était isolée ou accompagnée de troupes, ayant immédiatement après sa mort déroutées, a été tuée, ou s'il a contacté le corps qu'elle commandait au moment de sa mort.
SEPARATION	IV	480 pas	2 tours	Tout élément liquide se sépare en laissant un passage difficile affectant le déplacement comme des habitations, et qui fait 6 cm de large ; la longueur n'excède pas la portée ; en se refermant l'élément applique normalement ses pénalités.
CHARISME	V	contact	spécial	Si le prêtre contacte des corps de troupe ce tour ou le prochain, il peut à son choix en faire changer un de camp pour 2 tours complets en plus de la fin de la période où le contact a eu lieu.
DEROUTE	V	contact	spécial	Si le prêtre contacte des troupes ce tour ou le prochain, il peut à son choix en faire dérouter une immédiatement.
ETHER	V	personnel	2 tours	Le prêtre disparait et se rematérialise n'importe quand lors de ce tour ou le suivant, à 300 pas du point de départ, où il le désire.
METEO	V	spécial	permanent	Le prêtre décide de la météo pour le reste de la bataille à condition que celle-ci soit compatible avec le climat de la région ; s'applique au tour prochain.
PANIQUE	V	contact	spécial	Si le prêtre contacte des corps de troupe ce tour ou le prochain, il peut en paniquer un de telle sorte que pendant 2 tours complets en plus de la fin de la période où le contact a eu lieu, il effectuera ses tests avec un malus de 3, combattra et tirera avec un malus de 2 et sera en désordre.

PARCHEMINS EXHUMES

Créatures et objets magiques



le bethere plumnique

"Il convient maintenant de nous pencher sur le cas du *Béthéré Plumnique*. Les différents recueils de zoologie m'ont permis de regrouper les éléments suivants :

Cet animal ressemble à une boule de fourrure turquoise de 7 mersh de diamètre (10 cm). Son apparition remonte semble-t-il au 7' éon, époque à laquelle il est partiellement décrit par *Deru d'Asm le sommelier* qui lui attribua le surnom de "*boule éthylique*". Son caractère jovial l'amène souvent à rechercher la compagnie d'un groupe. Bien que très indépendant, il peut s'avérer être un très bon allié malgré sa tendance à semer légèrement la zizanie. Avec les personnes qui l'entourent, il peut converser télépathiquement même s'il lui arrive parfois de faire la sourde-oreille. Il n'utilise pas de language propre mais émet des images et des sensations qui peuvent apparemment être comprises par toutes les créatures.

Laissons de côté sa description physique pour nous intéresser à son système de vol. Mes longues recherches me permettent aujourd'hui d'affirmer que c'est son pelage qui lui permet de se maintenir au-dessus de la surface du sol : en se mettant en rotation, le frottement de l'air sur sa fourrure lui permet de se déplacer dans toutes les directions à une vitesse pouvant atteindre 16 m/s.

Son pelage lui sert aussi d'organe sensoriel, il permet une projection mentale extrêmement précise de l'environnement dans un rayon de 20 mètres comprenant la vue, l'odorat, l'ouie et l'estimation de la chaleur. Sur une plus grande portée, il possède l'équivalent des perceptions humaines...

...Le *Béthéré* est une créature extrêmement résistante ; il peut absorber de l'acide, du poison ou toute autre substance sans avoir à en craindre les effets habituels. D'autre part, seules les armes enchantées peuvent le toucher (il est à noter qu'aucun ajustement n'est applicable : bonus magiques, de force... Ceci est dû à l'inversion de la gravité autour de lui, absorbant la puissance des coups). La magie agit sur lui d'une manière très bizarre : si celle-ci est néfaste envers lui, il deviendra complètement imperméable et ne sera pas affecté. Par contre, si le sortilège, la potion s'avèrent très bénéfiques (sort curatif,...), l'effet sera deux fois plus puissant (perméabilité totale).

Les *Controverses animales de Xéxamèdés* décrivent précisément le mode nutritif de cet animal. Il m'a semblé intéressant de reporter intégralement ce passage pour obtenir (pour la première fois) une description complète du *Béthéré Plumnique*.

"Les quantités de nourriture absorbées par cet être sont surprenantes, elles correspondent au double des besoins humains. Ne possédant aucun organe externe lui permettant de s'alimenter, il va absorber les mets qui lui sont nécessaires à distance :

Dans son rayon de perception ultra-précis, il s'immobilise et fixe mentalement la nourriture ; celle-ci diminue alors progressivement de volume ! Ses besoins sont très variés et assez contraignants pour une personne qui déciderait d'adopter un *Béthéré*. Il mange de préférence des fruits secs, des viandes cuites mais saignantes, des feuilla- ges et des sucreries de haute qualité. Sa boisson préférée est l'alcool. On a pu penser que ce choix d'aliments n'était que pur snobisme de la part de cet animal du fait qu'il puisse absorber à peu près n'importe quoi ; en fait c'est un besoin vital. Les différentes expériences réalisées montrent que s'il vient à manquer de liquide, il se dessèche progressivement et meurt en quatre jours (Il y a 90% de chance qu'il absorbe les potions magiques, les poisons, les fioles d'acide, d'une équipe d'aventuriers si on le prive de boisson) D'autre part, un manque de nourriture solide le fait s'assombrir, il éclate alors au bout de 5 jours. On peut aussi remarquer qu'une privation prolongée de ses mets préférés entraine certaines altérations physiques : s'il manque de viande (ou si elle est mal cuite) il vire lentement au rouge vif en trois jours, période au bout de laquelle il sera incapable d'utiliser ses capacités. Une carence de verdure le colore en violet au bout de deux jours, sa vitesse est alors diminuée de moitié. S'il est privé de sucrerie, il devient vert en six jours. A ce moment, il jette l'équivalent d'un sortilège de "*Suggestion*" sur son porteur et ceci toutes les heures. Sa seule requète sera qu'on lui procure de la nourriture approppriée. L'effet le plus spectaculaire survient si on le prive d'alcool, ne serait-ce que 24 heures : il ne peut alors plus contrôler ses mouvements. Sa vitesse de vol double lui donnant 50% de chances de s'assommer pour 1 à 6 tours (10 à 60



minutes). De plus sa résistance à la magie baisse de 10% par jour de privation. Enfin, un manque de fruits secs le colore en jaune citron le 6° jour ; il sera ensuite incapable de voler et se déplacera en roulant par terre.
En poursuivant mon étude, j'ai découvert que le passe-temps préféré du *Béthéré Plumnique* réside dans les cartes et les jeux de damier. Sa faculté à assimiler les règles et à découvrir les stratégies les plus fines est surprenante ; il lui suffit généralement de suivre une seule partie pour apprendre les règles complètes d'un jeu. Pour déplacer les pions ou les cartes, il utilise un genre de télékinésie. Il faut encore noter que cet animal triche superbement bien mais qu'il n'utilise presque jamais cette compétence pour le compte de quelqu'un (à moins qu'il puisse en tirer un bénéfice immédiat).
Pour finir la description de cette "boule éthylique", il nous faut parler des trois capacités qu'il peut utiliser semble-t-il à volonté. Celles-ci ont été appelées *Soleil de Minuit, bouquet Ecarlate et Marche des couleurs.*
Lorsqu'il le souhaite, le *Béthéré* hérisse ses poils et irradie une douce lueur bleutée. Il ne manquera jamais d'éclairer un sombre corridor alors que les aventuriers auraient souhaité le laisser envelopper par les ténèbres pour passer inaperçu ! Attention de ne pas lui demander trop souvent de servir de torche, il est très susceptible.
Le *Bouquet Ecarlate* transforme cet animal en un superbe bouquet de fleurs des champs qui se dissipera en 10 à 80 minutes. Il se sert fréquemment de ce pouvoir pour se camoufler ou pour amadouer une personne qui pourrait lui être utile par la suite.
La *Marche des Couleurs* n'est utilisée que lorsqu'un arc-en-ciel est à proximité. Dès qu'il voit ce type de phénomène, il s'y téléporte immédiatement et s'y amuse (il court, se baigne dans les couleurs...). Il reviendra au bout de 1 à 8 heures vers l'équipe qu'il accompagne. Si on l'empêche de partir, il se met à absorber méthodiquement tous les liquides que possède le groupe ainsi que toute la nourriture ; il s'échappera ensuite à la première occasion.
Il ne me reste qu'à vous signaler que ce petit être est un très bon familier pour une équipe d'aventuriers. Malgré son caractère légèrement chaotique et ses blagues de mauvais goût, il ne refuse jamais de rendre service tant qu'on le traite avec respect (il affectionne particulièrement le fait qu'on l'appelle "Chef"!)."
Extrait des "Etudes zoologiques des créatures volantes" par l'archiclerc ARAMEY





le melurse hyperboreen

...il est certain que la migration des *Mélurses Hyperboréens* reste, dans les annales de la zoologie secondaire, un phénomène étrange. D'aucuns disent qu'elle s'effectue en été, alors que les hautes Steppes de *Schwang* brûlent sous un soleil torride et que la chaleur pousse les *Mélurses* à émigrer vers des territoires plus accueillants. D'autres la situent au début du printemps et précisément à l'éclosion des premiers bourgeons et des petites fleurs sauvages*. Hypothèse d'autant plus sûre que les *Mélurses* sont friands d'une certaine plante, appelée *Viorne à Gousses*, dont les fruits atteignent leur maturité au milieu du printemps.
On peut voir alors, à travers la campagne, bondissant comme de grosses *Virevoles velues, les Mélurses* avides et gourmands, pressés de pouvoir se gaver des fruits jaunes et sucrées des viornes.
Après avoir dévasté pendant des semaines des hectares et des hectares de terrains, ils se réfugient dans de vieux arbres morts, des grottes, des trous et dorment, repus, pendant tout l'été (...)
Le voyageur heureux et curieux pourra trouver, s'il prête quelque attention aux excréments de ces créatures, de petites pierres translucides : les *Sablaires*, résultant de la réaction des sucs gastriques contenus dans l'estomas du *Mélurse*, avec les pépins de la *Viorne*. Ce sont des pierres précieuses que le voyageur vendra un bon prix à la foire de marais-aux-grenouilles ou à la Grande Exposition de magie et des Prodiges de Krickhollow...
*: Principalement des Orquilles pourpres et des Aptaires épineuses
Tiré du "manifeste de Zoologie Secondaire" de Fuscule Buth

..la machoire du mélurse prend de telles proportions lorsqu'il se met à manger, que dans la région des *virures de sikhar*, il porte le nom de goinfreur (...)
Etrange animal que ce goinfreur dont la capacité à avaler est impressionnante, accentuée par son extrême irritabilité. En effet lorsqu'il est attaqué il se met à dévorer tout ce qui passe à sa portée et ce sans distinction. La taille de sa gueule varie de 10 cm à 5 m au maximum, ce qui lui permet d'avaler, à l'image de certains poissons des profondeurs*, des créatures de plusieurs fois sa taille.
De plus le *Mélurse* est pratiquement invulnérable, car son corps carapaçonné absorbe aussi bien les coups que la magie. La seule manière de le vaincre est de s'arranger pour qu'il se dévore luimême. Il est évident que très peu d'hommes sont parvenus à de tels exploits, alors que chez les goinfreurs dévorer un humain est affaire courante...
*: comme le Queacks (Hybride d'une anguille à crochet et d'une ombre-d'eau).
Extrait de "la pauvreté humaine" de Parh Hapluie



les pierres d'yalt

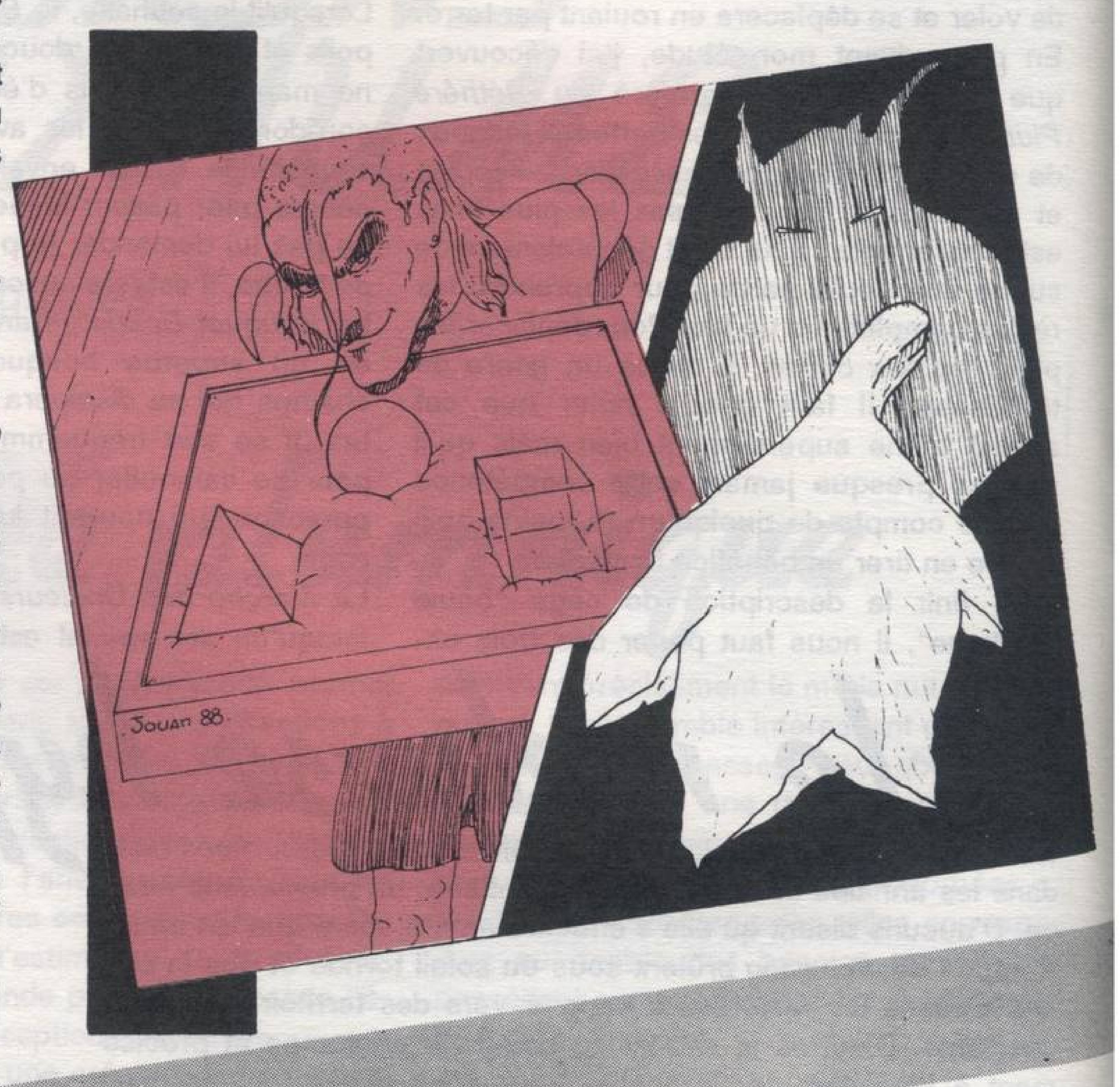


"Avant de commencer une description de ces objets fabuleux, il convient de savoir qui était *Yalt*. Après de longues recherches, j'ai enfin retrouvé une trace de cet homme dans les "*Légendes de Zlat*" par *Gomma l'ermite fou* :
"Sans nul doute, il n'était personne qui lors du 18° cycle voulut contester la puissance d'*Yalt le mage*. En fait beaucoup lui avaient fait la réputation d'un sage car au lieu de courir l'aventure de donjon en donjon ou de crypte en crypte... il restait chez lui ayant pour but de faire progresser les sciences occultes...
...Le jour d'Hios, lorsque les trois lunes atteignirent la configuration du blunt, Yalt jeta un sort de sa création (nommé aujourd'hui "sortilège d'Yalt") sur un bloc de granit d'un volume de 137,62 alas (environ 1 mètre-

cube). Le sort qui aurait dû concentrer la pierre en une bille qui aurait permis de lancer tous les sorts existant sans aucune limitation échoua et Yalt fut victime de son propre sortilège : il se transforma en un bloc de cristal aux multiples couleurs qui explosa, morcellant ainsi l'ancien corps en plusieurs milliers de petites pierres de diverses couleurs et de diverses tailles. Beaucoup d'entre elles furent détruites par l'explosion mais personne ne sait dans quelle proportion ! L'histoire rapporte que c'est une partie du pouvoir d'Yalt le sorcier qui est enfermée dans chacune de ces pierres".

Ces pierres ne peuvent être utilisées que par des jeteurs de sorts. On trouve de nombreux types de pierre d'Yalt, voici un bref aperçu des plus courantes :
- La première pierre d'Yalt que j'ai découvert, il y a plusieurs centaines de cycles, était sphérique et possédait la couleur d'une pomme verte ; je m'aperçu rapidement que mes temps d'incantations étaient réduits de moitié grâce au pouvoir de la pierre. Quelques années plus tard, je fis la connaissance d'*Elamoir* qui possédait la "cubique incolore" qui supprime l'utilisation des composants vocaux pour l'envoi d'un sortilège. C'est dans les tours d'*Oshai* que je trouvais ma deuxième pierre : "la pyramide ivoire": elle se rapprochait fortement de la cubique incolore puisqu'elle supprimait les composants sommatiques. Je suis aujourd'hui à la recherche de la "feuille rouge-jaune" qui supprime le troisième composant : le matériel ! Il y aurait aussi la "mauve au centre scintillant" qui supprimerait totalement les temps d'incantations, mais les rumeurs rapportent que *Nehyou* (un démon d'un rare puissance) la garderait jalousement pour son utilisation personnelle ! Les autres pierres agiraient sur les zones d'effet, durées, portées, utilisation des jets de sauvegarde, augmentation (diminution) de la puissance... Il est à noter qu'il est très rare de trouver ces derniers types de pierres d'Yalt. La valeur d'une pierre varie de 2500 à 270.000 PO pour les plus rares.

Tiré des "Notes de rangement" par Nikolaurais l'elfe bibliothécaire.

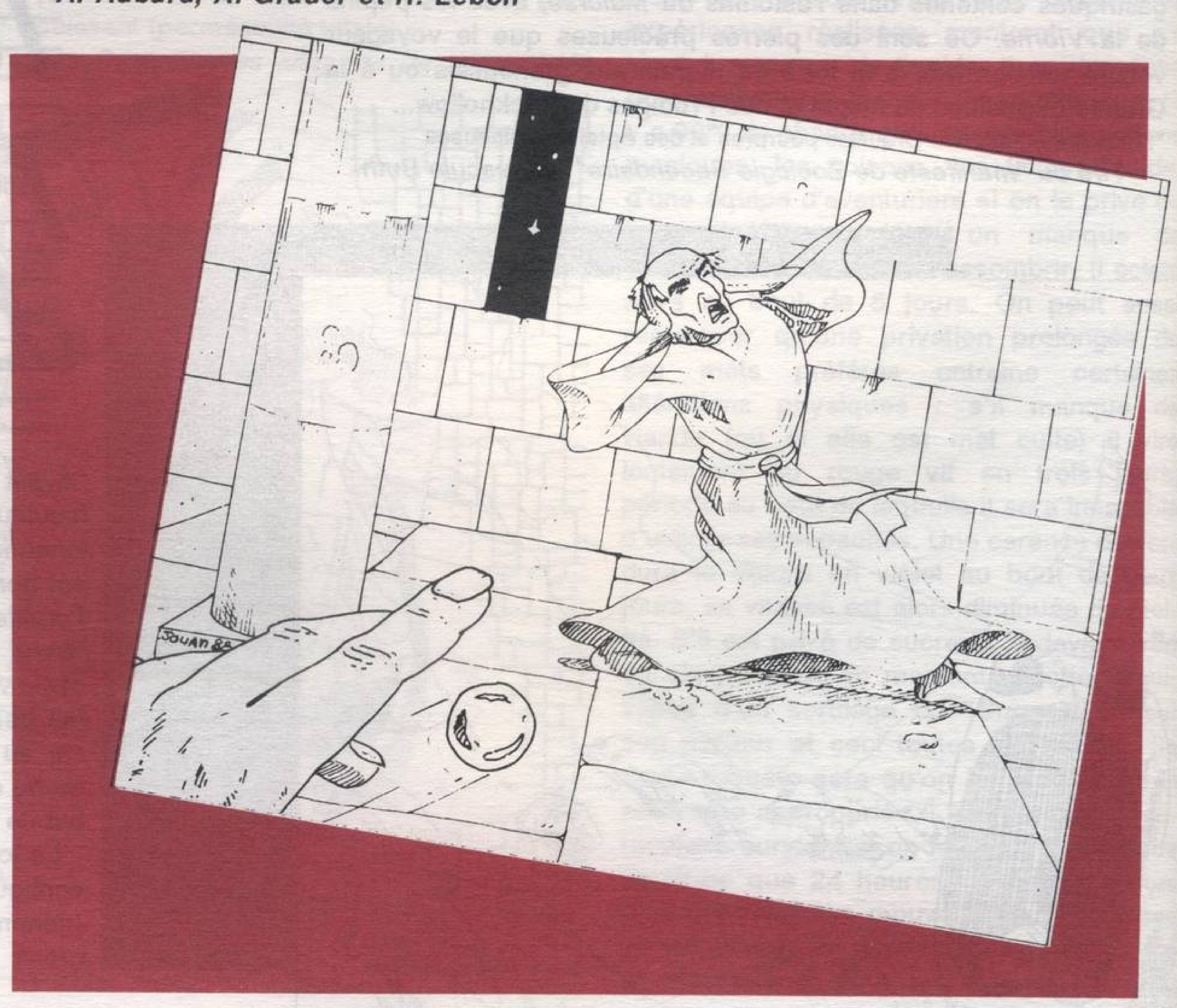


Les hurlantes

...Ce sont de petites billes d'environ 1/2 pouce de diamètre, faites en cristal incolore. Ces billes ont une très grande résistance tant qu'elles ne sont pas activées. On trouve généralement les hurlantes dans de petits étuis pouvant contenir de 10 à 20 unités.
Pour activer une hurlante, le possesseur doit jetter sa bille en l'air, qui devient alors invisible à tous les yeux. Le possesseur donne alors télépathiquement une destination à sa hurlante. Celle-ci se déplace à une vitesse de 6 m/sec (ou 12"). dans un rayon de 18 mètres. Une fois la destination atteinte, la bille se pose sur le sol et attend la première victime qui cassera par "mégarde" sa fragile enveloppe de verre.
Une fois écrasée, un hurlement hystérique se dégage de l'enveloppe, affectant toutes les créatures (sauf le possesseur) dans un rayon de 3 mètres. Les victimes doivent faire un jet de sauvegarde contre la petrification (aucun bonus n'est applicable). Si celui-ci échoue, la victime encaisse 1d6+6 points de dégâts (dégâts localisés au niveau des systèmes auditifs). De plus la créature sera incapable de bouger ou de faire toute action cohértente durant 1-6 tours (10 à 60 minutes) et elle restera sourde tant qu'un clerc ne l'aura pas soignée ("guérison/...).
Les personnes qui réussissent le jet de sauvegarde prennent 1 à 6 points de dégâts et ne bougent plus durant 1d6 segments (6 à 36 secondes). Aucune surdité ne les atteindra (le seul effet secondaire étant une bonne migraine).
Il est aussi nécessaire de savoir qu'il existe en moyenne 40% de hurlantes de mauvaises qualités ne provoquant qu'un léger "POUET" lors de l'écrasement.
La valeur moyenne d'une hurlante est de 250 pièces d'or.

Tiré des "etudes de fonctionnement des merveilles oubliées" par Nerelé Lapaly

A. Aubard, A. Grauer et R. Lebon

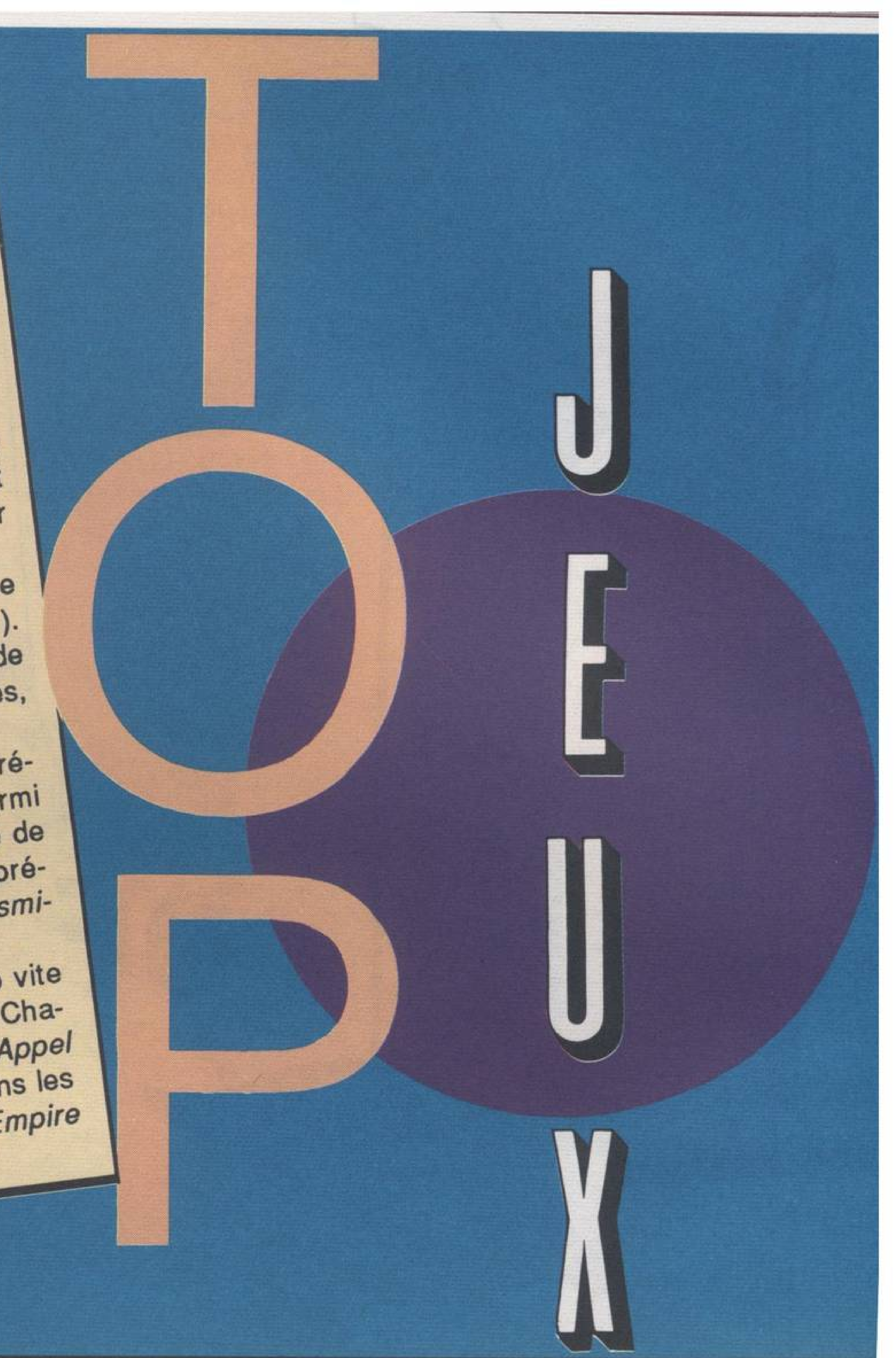


Voici enfin les résultats du tant attendu Top-Jeux n° 3. Il a été réalisé grâce à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs bulletins, aussi bien par courrier que dans les boites à lettres de GRAAL sur les serveurs 3615 code J2001, IMPRE ou Icor*CJR, il tient compte des réponses que nous avons reçues à l'occasion du 3ème salon des jeux de réflexion où vous avez été nombreux à venir nous rencontrer. Les résultats reflettent en effet la participation des visiteurs de cette manifestation. Ainsi, nous n'avons pas fait figurer dans ce classement deux jeux qui ont pourtant été cités à plusieurs reprises : l'*Arc & la Griffe* (wargame) et *Rio Ranchos* (jeu de plateau) qui étaient présentés sur notre stand. Ces deux créations françaises ont reçu un accueil favorable du public, mais n'étaient pas encore distribuées lors du sondage : souhaitons-leur d'entrer rapidement dans le TOP-JEUX.

Côté WARGAME, la suprématie des jeux de la gamme REXTON s'affirme (*Croisades, Siège, Cry Havoc et Samouraï*). Notons cependant que la présence de nombreux adeptes du jeu de rôle a pesé fortement sur ce classement : sur les dix jeux cités, neuf se déroulent à l'échelle tactique.

Diplomatie à l'honneur sur les plateaux : Europe 1910, république bananière ou bas-fonds crapuleux, les requins sont parmi nous. Nouvellement traduit et bénéficiant d'une belle campagne de publicité, *BloodBowl* se taille un chemin sanglant. Notons la présence des "nouveaux classiques" : *Talisman et Rencontre Cosmique.*

Jeu de Rôle : ceux qui enterraient *AD&D* un peu trop vite mangent leurs bérêts car l'ancêtre est bien vaillant. Les jeux Chaosium réussissent cependant une belle performance avec *l'Appel de Cthul hu, Stormbringer et RuneQuest* tous trois classés dans les cinq premiers. Les jeux francais enfin, sont peu nombreux : *Empire Galactique et Rêve de Dragon*



WARGAMES

1)	SQUAD LEADER	17.5%
2)	CROISADES	17.0%
3)	CRY HAVOC	15.2%
4)	SIEGE	12.8%
5)	WARHAMMER	12.0%
6)	AIR FORCE	10.4%
7)	SAMOURAI	6.4%
8)	AMIRAUTE	5.9%
9)	WARHAMMER 40 000	5.6%
10)	FLIGHT LEADER	4.8%

JEUX DE ROLES

1)	AD&D	52.2%
2)	APPEL DE CTHULHU	32.5%
3)	JRTM	20.0%
4)	STORMBRINGER	19.2%
5)	RUNEQUEST	18.0%
6)	D&D	10.1%
7)	PARANOIA	8.7%
8)	REVE DE DRAGON	5.6%
9)	L'OEIL NOIR	4.8%
10)	EMPIRE GALACTIQUE	4.5%

JEUX DE PLATEAU

1)	DIPLOMATIE	22.4%
2)	SUPERGANG	19.2%
	JUNTA	19.2%
4)	BLOOD BOWL	16.8%
5)	CIVILISATION	12.0%
6)	TALISMAN	11.2%
7)	FIEF	8.8%
8)	ARMADA	8.0%
9)	RENCONTRE COSMIQUE	4.0%
10)	DUNE (AVALON HILL)	3.5%

Plusieurs réponses étant possibles, la somme des pourcentages est supérieure à 100.

TOP-JEUX : BULLETIN-REPONSE

Citez vos trois jeux préférés du moment (moins si vous le souhaitez) dans chaque catégorie.

WARGAMES :

JEUX DE ROLES :

JEUX DE PLATEAU :

Envoyez vos réponses à GRAAL, TOP-JEUX, 35 rue simart 75018 Paris. Vous pouvez aussi indiquer vos jeux préférés sur 36 15 code IMPRE ou J2001 ou Icor*CJR dans les BAL : GRAAL



Menaces extérieures, lutte de religions, complots politiques, traitrises et coups bas, recherche du pouvoir, il règne une saine ambiance à Aramrok. Laissez-vous tenter...

Voici donc comme promis la suite de notre présentation de la baronnie d'Aramrok commencée dans GRAAL 6. Les numéros font référence au plan du château paru dans le dernier numéro.

3) LE TEMPLE D'UNTAMO

Bâtiment le plus récent de la citadelle, le temple a été édifié depuis que le culte d'*Untamo* est devenu officiel. Chaque château doit avoir un temple en fonction de l'importance du fief, par édit du Duc-Régent.

L'entrée monumentale, protégée par un portique, est constituée de deux grandes portes de bronze sur lesquelles est dessiné un oeil fermé, avec des gemmes incrustées dans le métal...

Une grandiose salle d'un seul tenant constitue l'intérieur du temple. A part le tapis précieux, représentant de façon allégorique des songes et visions du Dieu, qui recouvre entièrement le sol, l'ensemble est austère et froid. Une énorme statue représentant un homme nu, allongé et dont la face est constituée d'un immense oeil fermé, clôt la perspective. Deux statues plus petites, représentant des femmes dans la même position, se font face de part et d'autre de l'entrée.

De chaque côté, de nombreuses alcôves, meublées de bancs dotés de moelleux coussins, sont délimitées par des tentures grises. C'est là que les fidèles consomment les drogues sacrées à la fin des cérémonies.

Cet endroit chargé de senteurs lourdes et constamment enfumé est le royaume d'*Arhimkar*, le prêtre et de ses deux assistants. Deux petites pièces au fond du temple servent de cabinet d'étude pour celle de droite et de lieu de rangement des herbes, vêtements de cérémonie et objets sacrés pour celle de gauche. Un couloir fait communiquer le temple avec la tour du couchant où résident les clercs.

4) LA TOUR DU COUCHANT

Rez-de-Chaussée : Une grande salle où sont entreposés les armes et l'équipement militaire nécessaire pour entretenir la nombreuse garnison.

1er Etage : Une salle d'étude aménagée par les clercs et une herboristerie où les drogues et potions sont confectionnées.

2ème Etage : Deux chambres où logent les deux assistants d'*Arhimkar*.

3ème Etage : Appartements vastes mais dépouillés du prêtre *Arhimkar*.

ARHIMKAR dit "le fervent"

Homme à la silhouette fine et élégante, *Arhimkar* frappe par son visage anguleux et surtout l'intensité de son regard qui ne laisse jamais indifférents ceux sur qui il se pose. Ses yeux bleus acier, bien enfoncés dans des orbites proéminentes, fixent longuement leur vis à vis sans ciller et donnent la désagréable impression de vous sonder, jusqu'aux pensées les plus intimes.

Très psychologue, il possède l'art de tirer des renseignements de ses interlocuteurs lors de la plus banale des conversations. C'est en outre un redoutable orateur, prompt à amener les individus à ses vues et à manipuler les foules, dons dont il use et abuse d'ailleurs sans vergogne.

Arhimkar est prêtre d'*Untamo*, le dieu du sommeil et des rêves, proclamé "protecteur" officiel et (exclusif) du royaume lors de la prise de pouvoir (pardon de "fonction"...) du Duc-Régent, sous la pression amicale du Grand-Prêtre d'*Untamo*, son conseiller particulier et Grand Chambellan...

Le clerc doit son surnom au zèle empressé dont il a fait preuve dans ses fonctions de Grand Inquisiteur, lors de l'année de terreur qui suivit l'instauration du "culte officiel". Il a malheureusement été disgrâcié officiellement sous la pression du conseil de régence, las des massacres et des innombrables bûchers qui parsemaient le royaume et surtout effrayé par l'exécution par le feu et la confisquation des biens du *Prince de Götenborg*, propre oncle du jeune Prince Héritier (mineur sous tutelle du Duc-Régent. L'hérésie est décidément un prétexte bien pratique pour éliminer les opposants sans faire trop de vagues...).

Se retrouvant simple prêtre dans une petite baronnie frontalière, *Arhimkar* veut à tout prix faire un coup d'éclat qui lui permettrait de rentrer en grâce à la capitale et à l'occasion de s'enrichir, chose indispensable pour assouvir son immense ambition.

A cette fin, il essaie par tous les moyens de faire tomber le baron pour haute trahison en prouvant la connivence de son homme de confiance et ami le chambellan avec l'ennemi du royaume. Le clerc payerait très cher le moindre début de preuve de la duplicité de *Thürfingel*, sans être très regardant sur l'authenticité des pièces à conviction... (ni d'ailleurs sur l'état de santé des éventuels délateurs ou complices...). Au pire, des preuves de la piété hérétique du Baron au culte interdit de *Mieliki* permettrait de le brûler...

Poursuivant son but machiavélique, il est vite devenu le "grand ami" de dame *Eliabel*, comme elle le qualifie elle-même, source non négligeable de renseignements. La mystique et souffreteuse baronne est tombée facilement dans le piège du fascinant clerc qui alimente sa soif de savoir en l'initiant au cléricalisme et soulage ses douleurs physiques et morales par des drogues et sa présence empressée...

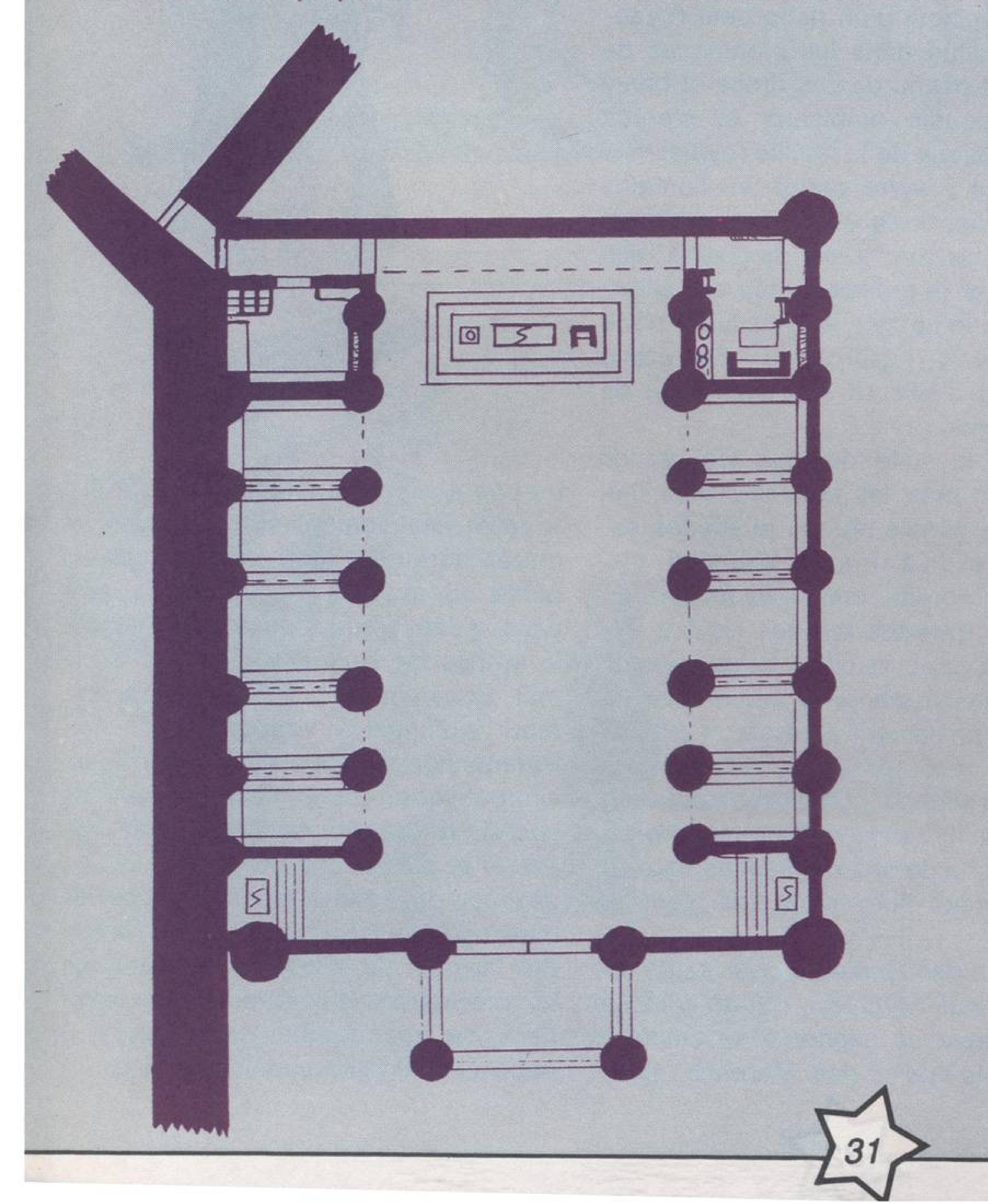
En fait "la mystique aux herbes" n'est qu'un des pions de son amant de prêtre qui pense l'épouser quand son mari et le chambellan seront jugés et exécutés, la santé vacillante de la baronne lui laissant d'ailleurs l'espoir de rester rapidement le seul maître d'*Aramrok*...

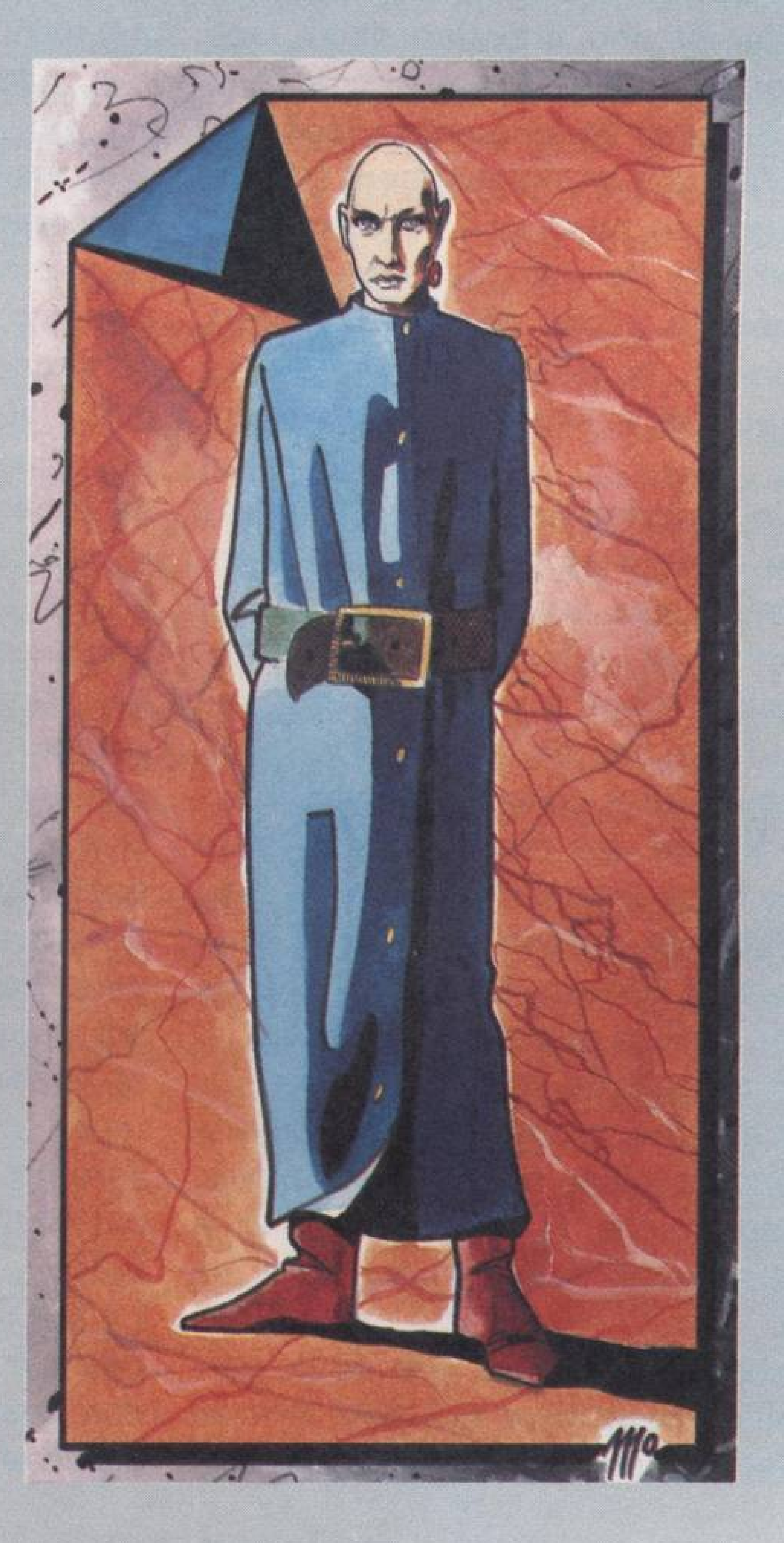
Le retour, indemne, du jeune *Tristan* après deux années de campagne dans les armées du royaume contrarie quelque peu les plans du clerc ! (Mais un accident est si vite arrivé...).

Suivant en cela le dogme de son culte, *Arhimkar* incite tout le monde à venir consommer les drogues sacrées (une espèce d'opium) lors de cérémonies collectives au temple où l'on fume les herbes qui sont censées apporter aux fidèles la sérénité de l'être total et favoriser les visions sacrées du dieu *Untamo*.

Outre la baronne, bon nombre de soldats et de domestiques sont ainsi sous l'emprise du clerc par la dépendance croissante à la drogue. *Arhimkar* ne s'adonne pas personnellement à la consommation des herbes sacrées et vit apparemment détaché des biens de ce monde dans les appartements spartiates de la tour contiguë au temple.







5) CASERNEMENT DES ARCHERS ROYAUX
Cette bâtisse abrite les troupes royales : le lieutenant dispose d'une vaste chambre, les sergents de petites chambres individuelles, les hommes étant répartis dans trois dortoirs. Salle commune. Réfectoire.

6) LOGIS DES MERCENAIRES
Les vingt mercenaires du capitaine *Finskro* se sont répartis comme bon leur semble dans les cinq pièces de cette maison, soldats et sergents cohabitant sans façon...

7) MAISON DES DOMESTIQUES
Environ vingt-cinq personnes, (cuisiniers, palefreniers, laquets, forgerons et autres) toutes au service du châtelain, vivent en communauté dans ce bâtiment.

8) ECURIES
Une quarantaine de chevaux y sont entretenus (Les Archers sont des fantassins.).

9) RESERVES
Ces deux bâtisses contiennent des vivres qui constituent le "stock de sécurité" pour soutenir un siège. Vu le contexte, elles sont actuellement pleines à craquer.

10) FORGE
Le forgeron répare et fabrique les fers et outils nécessaires au château. Il peut en cas de besoin forger des armes simples comme des piques par exemple.

11) FOUR A PAIN

12) BARBACANE
Cet ouvrage militaire est une redoute qui permet de compliquer la tâche des assaillants en multipliant par deux herses et pont-levis à franchir.

13) PUITS

14) COUR INTERIEURE

15) TOUR DES GEOLES
Cette tour basse (seulement deux étages) est de construction massive et a été à son heure une nouveauté, puisqu'elle est la première tour ronde à avoir été construite dans toute la baronnie...

Sous-sol : Le sous-sol abrite une série de cellules et cachots de petite surface et sans aucune ouverture.

Rez-de-chaussée : La salle de torture, lieu de travail du Maître des Geôles, occupe la plus grande partie de cet étage. Des banquettes confortables sont placées contre les murs pour les spectateurs. Une petite pièce sert d'entrepôt pour les "outils".

1er Etage : Appartements de *Darnoin*, assez richement meublés. Un réduit protégé par une porte secrète contient le "trésor de guerre" du nain.

2ème Etage : *Finskro*, le redoutable capitaine des marches y loge dans une grande pièce aussi luxueusement décorée que désordonnée.

DARNOIN dit "Le Soupçonneux"

Darnoin est un vieux nain dont la longue barbe blanche, soigneusement peignée et parfumée, lui tombe sur les pieds. Malgré les rides qui ravinent son visage pâle et l'expression d'immense tristesse qui se lit dans ses yeux, son visage fier et son maintien altier rappellent qu'il a été jadis un prince Nain destiné à régner de longues années...

Il s'habille toujours élégamment (si tant est qu'un nain puisse-t-être élégant...) de vêtements de cuir teints et travaillés, ornés de bijoux d'or fin incrustés de gemmes, et possède le caractère ombrageux et susceptible de ceux de sa race.

Le noble guerrier nain est aigri et impossible à vivre et il ne sort pratiquement jamais des souterrains contenant les cachots et autres culs de basse-fosse, allant jusqu'à se faire servir ses repas sur son lieu de travail.

Il exerce en effet curieusement la fonction de *Maître des Geôles* qui consiste à garder les prisonniers (pas nécessairement vivants d'ailleurs...), les questionner par la torture, pour finir par les exécuter dans la plupart des cas.

Darnoin s'applique à ces diverses tâches avec une grande rigueur et une conscience professionnelle exemplaire, mais sans haine ni vice particulier à l'encontre de ses "clients" comme il les appelle.

Il est secondé en cela par deux gardiens aides-bourreaux qui sont loin de posséder toutes les qualités de leur chef hiérarchique. Ils craignent le vieux nain comme la peste et ne feront rien qui puisse lui déplaire car il les commande d'une main de fer, juste mais impitoyable.

Héririer légitime d'un riche petit royaume nain situé dans les montagnes de l'est, il fut déchu de ses droits et banni par un cousin ambitieux et s'enfuit avec les bijoux de la famille royale.

Condamné à vivre parmi les humains de la plaine, il n'a eu de cesse depuis d'augmenter son "trésor de guerre" afin de financer la grande armée de reconquête qui le portera jusqu'à SON trône en chassant l'usurpateur. Ce grand projet est d'ailleurs son seul sujet de conversation...

Vivant à la suite de tous les grands capitaines pour les convaincre de l'aider, il n'a jamais obtenu le succès escompté et n'a trouvé d'emploi que comme bourreau, maître es torture, au sein des diverses armées qu'il a fréquentées au cours de sa longue vie.

Apprenant lui-même le métier des armes, il a finalement amassé un joli magot pour récompense de ses services et de son silence... Darnoin s'est trouvé un emploi fixe dans cette région frontalière proche de ses montagnes natales, où il prépare activement ses plans de bataille.

Le Maître des Geôles a pour seul confident et ami *Mygalion*, qui en principe doit essayer de gagner à sa cause le baron et le maître des Marches, (contre une juste rémunération bien sûr !).



Il veille jalousement sur son trésor et tuerait sûrement sans pitié quiconque, noble ou manant, serait pris la main dans le sac. Il soupçonne d'ailleurs tout le monde de vouloir le piller ce qui le met constamment de mauvaise humeur, ruminant sa vengeance.

Personnage d'apparence bien peu sympathique, *Darnoin* connait bien des secrets grâce aux confidences de *Mygalion* et parce qu'il garde sans le dire des compte-rendus écrits de tous les interrogatoires. La personne qui réussirait l'exploit de briser sa carapace (en lui promettant sincèrement de l'aider dans sa reconquête par exemple...) pourrait s'en faire un ami précieux...



FINSKRO dit "Le Chien de Guerre"

Grand Guerrier athlétique, blond aux yeux verts, le physique de *Finskro* trahit ses origines celtes du pays de *Gwenmor*. Malgré son âge et ses multiples cicatrices, il garde un certain charme qui ne laisse pas indifférentes les jeunes servantes, peut-être en raison de ses splendides et longues moustaches blondes qui sont sa fierté.

Ancien barbare qui écumait les terres et les mers du sud, il s'engagea comme mercenaire et participa pendant vingt ans à toutes les guerres du continent (dans à peu près tous les camps d'ailleurs).

Ses qualités de guerrier hors-pair et de chef lui valurent son surnom de "Chien de Guerre" et il finit par se mettre "à son compte" pour devenir l'un des capitaines mercenaires les plus redoutés. Il acquit alors à la tête de ses troupes une réputation d'efficacité et d'absence totale de sentiments. Après avoir loué les services de sa centaine d'hommes au royaume de *Stuborgen* pendant quelques temps, *Hugues de Delkontar*, au côté de qui il avait combattu, lui proposa le commandement et l'entraînement de la garnison de son fief d'*Aramrok*.

Finskro, ayant gardé avec lui ses vingt meilleurs compagnons, coulait donc une retraite somme toute paisible et bien rémunérée, jusqu'à ce que la guerre avec le comté voisin implique un renforcement de la garnison par des troupes royales, ce qui faisait de lui le commandant militaire de cette place-forte frontalière, un Capitaine des Marches du royaume.

Il se trouve de ce fait un peu trop lié à son goût à l'un des protagonistes de ce conflit dont l'issue lui paraît par trop incertaine. Quoique travaillant pour le plus offrant, il s'est en effet, jusqu'ici toujours rangé (tôt ou tard) du côté du présumé vainqueur et pour une fois, sa marge de manoeuvre est très étroite...

Le vieux guerrier est détesté des serviteurs pour sa brutalité et sa grossièreté et des paysans pour la manière dont il collecte les taxes et les impôts... Il n'a pu en effet se défaire tout à fait de l'habitude de piller et violenter quelque peu la populace lors de son passage dans les bourgs et villages.

Mais il ramène toujours (en grande partie) les résultats de sa collecte au chambellan qui en fait le compte pour le baron... Qui s'étonnera après cela que ce dernier trouve la recette bien maigre ?

Finskro hait toute forme de magie, procédé de lâche pour tronquer l'issue des batailles selon lui (la perte de son oeil gauche occasionné par une boule de feu reçue en plein visage lors de la bataille d'*Eliaran* y est sûrement pour beaucoup). Toujours est-il que sa haine des magiciens (tous des efféminés en robe !) s'est tout naturellement reportée sur le chambellan.

Athé et cynique, il méprise également le clerc qui "ramollit" les soldats avec ses herbes hallucinogènes et ses rêves illusoires. Ses vingt mercenaires, qui ne touchent jamais à la drogue, sont des combattants d'exception qui lui obéiront en tout, jusqu'à la mort. On dit *Finskro* fidèle en amitié, toujours est-il qu'il n'oublie jamais ni aide, ni trahison...

Mais tout chien de guerre qu'il est, il reste avant tout chien sauvage prêt à égorger quiconque irait à l'encontre de ses intérêts...

POUR UNE VISITE PLUS APPROFONDIE...



La Main dans le Panier de Crabes

Tristan voulant découvrir ce qui se trame, fait appel à un de ses anciens compagnons de guerre pour l'aider. Ce dernier repartant malheureusement en campagne, ne peut venir lui-même et engage un groupe d'aventuriers qu'il envoie chez son ami non sans l'en avertir par courrier.

Outre les "retrouvailles" des anciens camarades qui peuvent être cocasses, (contez-nous vos prouesses communes nobles seigneurs... Comment va ce cher vieux capitaine *Arundsen* ? etc...), enquêter sans faire découvrir le véritable but de la visite et sans y laisser la vie risque d'être délicat...

La Mort est au bout du couloir à droite

Eventuellement la suite de ce qui précède.

Le Baron ayant enfin compris ce qui se passe chez lui, grâce à *Tristan*, décide de faire la grande lessive, mais ne sait pas sur qui il peut compter. Il engage donc un groupe décidé pour l'aider dans cette tâche.

Arhimkar et Thürfingel ne se ligueront-ils pas contre le danger commun ? *Mygalion* acceptera-t-il de voir cesser ses intrigues fort lucratives pour lui ? Comment réagiront les Archers drogués par le clerc ? *Finskro* et ses mercenaires resteront-ils neutres ? Autant de questions et de réponses possibles pouvant conduire à un joyeux massacre...

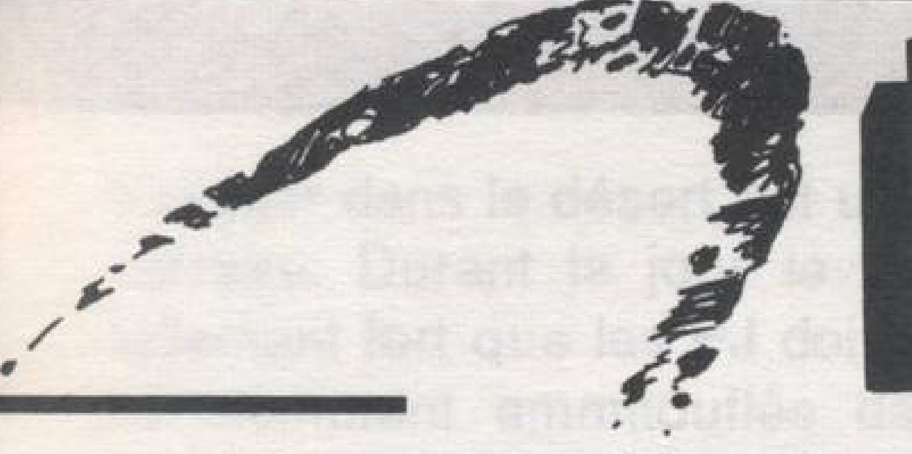
Emissaires... ou Boucs Emissaires ?

Croyant en la bonté de leur maitre et encore plus en la méchanceté du Capitaine des Marches et du Chambellan, les villageois et paysans de plusieurs bourgades se concertent et se proposent d'envoyer des émissaires vers le baron pour lui soumettre leurs doléances.

N'écoutant que leur courage, ils se cotisent et engagent quelques étrangers pour porter leur message au château... L'accueil risque d'être intéressant et la réaction des différents protagonistes des plus violentes (surtout de la part des deux accusés...). *Arhimkar* prendra-t-il le parti opposé à ses adversaires ? Le Baron écoutera-t-il seulement avant de faire travailler *Daroin* ?

Réfugiés dans la Gueule du Loup

L'armée du comté de *Pratz* a franchi la frontière et marche sur *Aramrok* ; un grand nombre de paysans se réfugient au château ainsi que quelques étrangers de passage dans la région (quelle drôle d'idée !).



quelques idees de scenarios

Ces derniers seront bien sûr soupçonnés d'être des espions à la solde de l'ennemi... Comment réagiront-ils si le chambellan croit reconnaitre le mot de passe dans une de leurs paroles et leur confie le soin d'ouvrir les portes à la nuit ? Que fera *Guarmet* s'ils refusent? Bon courage et n'oubliez-pas votre antidote universelle !

Le cadeau empoisonné ou au secours du Diable

Spécial aventuriers sans aucune morale ou très naifs.

Un puissant seigneur du comté de *Pratz* confie à quelques redoutables personnages une mission anodine qui consiste à porter un objet d'une grande valeur sentimentale au chambellan d'une petite baronnie se nommant *Aramrok*.

Pour ne pas éveiller la jalousie du baron, ils doivent se faire passer pour des amis de l'homme en question et l'aider à bien profiter du cadeau et faire tout ce qu'il demandera pendant une semaine. Voilà bien une manière amusante et originale de faire un cadeau à un ami, surtout quand le cadeau est en fait une arme magique très puissante et l'ami aussi farceur que *Thürfingel* ! Cette semaine en principe, doit voir la livraison de la citadelle à l'ennemi et nos joyeux compagnons doivent aider ce diable de magicien dans ses oeuvres. La réaction des aventuriers et des habitants du château à ces évènements est sujette à moult variations sur le thème de la suspicion, de la trahison et du meurtre...

Destination Danger

Toute aventure ne se déroulant pas dans un château similaire, avec des personnages semblables sera censurée et les auteurs du forfait sévèrement punis.

N'hésitez-pas non plus à sortir ces personnages si sympathiqques de ces lieux paradisiaques pour leur faire parcourir le vaste monde seuls ou en groupe. Tant de gens ne connaissant pas le royaume de *Stuborgen* seront si heureux de rencontrer de si loyaux compagnons. Ne leur gâchez-pas cette grande joie !

PASSAGES SECRETS

Le passage secret reliant l'escalier privé du baron aux appartements du chambellan est connu seulement de *Guarmet* et de *Thürfingel*.

Celui accédant à un bosquet à l'extérieur de l'enceinte des remparts, audelà de la rivière et qui part de la salle de torture est connu de *Mygalion*. *Darnoin* l'a également découvert en cherchant une cachette pour son magot.

CARACTERISTIQUES AD&D DES PNJ

Hugues de Delkontar, Baron d'Aramrok
Cl : Ranger Niv : 10 Race : Humain Al : Neutre Bon
F : 18.80 I : 13 S : 15 D : 16 Co : 16 Ch : 14
42 ans 1m90 90 kg
Spécial : - Armure Plate +1 et Bouclier +1
- Anneau de Résistance au Feu (GdM p 127)
- EvilHuntress : Epée longue +2
. +4 contre les créatures mauvaises
. Détecte le mal à 30 m
. Absorbe toute chaleur non naturelle
. transmet à son possesseur la moitié des points de vie qu'elle ôte

Eliabel de Delkontar, Baronne d'Aramrok
Cl : Clerc Niv : 1 Race : Humaine Al : loyal Neutre
F : 9 I : 12 S : 10 D : 10 Co : 8 Ch : 11
38 ans 1m62 40 kg
Spécal : - Dague +1

Tristan de Delkontar, Héritier d'Aramrok
Cl : Paladin Niv : 3 Race : Humain Al : loyal Bon
F : 18.35 I : 14 S : 13 D : 15 Co : 17 Ch : 17
21 ans 1m81 78 kg
Spécial : - Anneau Classe d'Armure -2
- Epée à deux mains +1 (qualité de l'acier) non magique

Guarmet, Valet du Baron
Cl : Assassin Niv : 4 Race : Demi-Elfe Al : Neutre Mauvais
F : 16 I : 14 S : 8 D : 17 Co : 13 Ch : 10
65 ans 1m68 62 kg
Spécial : - Anneau d'invisibilité (GdM p 126)
- Dague de venin (GdM p 165)

Darnoin, Maitre des Geôles
Cl : Guerrier Niv : 4 Race : Nain Al : Neutre
F : 17 I : 12 S : 11 D : 16 Co : 15 Ch : 10
352 ans 1 m23 69 kg
Spécial : - Bouclier +1
- Hache de bataille +1

Thürfingel, Chambellan d'Aramrok
Cl : magicien Niv : 7 Race : Elfe haut Al : Chaotique neutre
F : 11 I : 17 S : 14 D : 17 Co : 12 Ch : 16
425 ans 1m64 50 kg
Spécial : - Robe magique : agit comme une Cape de protection +2 (GdM p. 137) et un Anneau de Résistance au feu (GdM p. 127)
- Dague +2
- Baguette d'Annulation (Gdm p 129)

Mygalion, Bouffon d'Aramrok
Cl : Illusionniste / voleur Niv : 4 / 3 Race : Gnome
Al : Chaotique Mauvais
F : 15 I : 18 S : 11 D : 17 Co : 14 Ch : 11
385 ans 87 cm 40 kg
Spécial : - Dague +1
- Bâtonnet de paralysie (GdM p 132)

Finskro, Capitaine des Marches
Cl : Guerrier Niv : 8 Race : Humain Al : Chaotique Neutre
F : 18.20 I : 13 S : 11 D : 17 Co : 17 Ch : 14
49 ans 1 m 87 88 kg
Spécial : - Harnois +2
- Bardiche +1 et Arc +1

Arhimkar, Prêtre d'Untamo
Cl : Clerc Niv : 6 Race : Humain Al : Neutre Mauvais
F : 15 I : 15 S : 18 D : 17 Co: 13 Ch : 15
31 ans 1 m 72 65 kg
Spécial : - Anneau de protection +2
- Baguette d'Absorbtion (GdM p 128)

Autres personnages
Mercenaires : 2 sergents (G 3) 18 Mercenaires (G 2)
Archers royaux : 1 lieutenant (G 3) 4 sergents (G 2) 45 Archers (G1)
Soldats du guet : 1 Sergent (G 2) 14 Soldats (G 1) 2 Geôliers (G 1) 2 Clercs-Assistants (C 2)

Philippe Rio



Mirage de Vie est un scénario prévu pour des personnages qui ne sont plus tout à fait tout des "bleus" (niv. 3 à 4) ; à RuneQuest il vaut mieux qu'un des aventuriers soit un magicien honorable. C'est essentiellement un module d'ambiance, mais il peut mal finir pour les personnages.

DANS LE BAIN

Oranople. La grande cité portuaire écrasée sous le soleil grouille de vie ; sans cesse de larges navires marchands viennent mouiller près des quais surchargés de marchandises ; marins et marchands se bousculent et s'apostrophent à haute voix. Les personnages sont arrivés en ville il y a plus de quinze jours maintenant, espérant trouver dans ce lieu cosmopolite une tâche apte à satisfaire leur besoin d'aventures aussi bien que d'autres besoins plus terre à terre. En cette fin d'après-midi ils se sont réfugiés comme d'habitude à l'*Aileron Pourpre*, un établissement de bains publics réputé pour son thé à la menthe et aussi, soyons honnête, ses masseuses.

C'est là que vient les retrouver *Abdul Fezalad*, un riche et gras marchand qui n'aurait pas autant de bagues de valeur à ses doigts boudinnés s'il ne savait pas reconnaître au premier coup d'oeil les aventuriers compétents et sauter sur les bonnes occasions. Or justement, de bonne occasion il vient de s'en présenter une. Ce matin il a reçu la visite d'un homme qui disait venir d'*Ithar*, une cité sise au milieu du *Désert des Scorpions*. Le seul problème c'est que plus personne n'a entendu parler d'Ithar depuis plus de 250 ans. Mais l'homme amenait avec lui des preuves troublantes : plusieurs kilos de marchandises typiquement ithariennes. Pour le moins intrigué, Abdul Fezalad a résolu d'envoyer une petite caravane vers la cité perdue ; il est assez riche pour se le permettre et, sait-on jamais, peut-être y aura-t-il une affaire juteuse au bout.

L'étape suivante est donc de recruter quelques aventuriers étrangers à la région, de leur promettre danger, rebondissements et une forte récompense, de leur verser un bel acompte (ces gens là sont toujours fauchés), d'omettre que personne n'est venu ou allé à Ithar depuis presque trois siècles (pourquoi démoraliser les gens ?) et le tour est joué ! En sortant de l'Aileron Pourpre Abdul Fezalad se frotte les mains de joie anticipée. En sortant de l'Aileron Pourpre les PJ se frottent les mains eux aussi : un boulot de tout repos grassement payé !

DANS LE DESERT

La caravane, une procession d'une dizaine de chameaux lourdement chargés, est déjà prête quand Fezalad embauche les PJ, aussi peuvent-ils partir dès le lendemain matin. Pour bien s'assurer qu'ils ne prennent pas trop de renseignements sur Ithar, le marchand les invite à une petite fête le soir même. La cité du désert est à plus de 400 km ce qui représente grosso modo quinze jours de voyage (25 à 30 km/j.) au beau milieu d'une désolation torride. Les PJ vont devoir monter des chameaux (*RQ : - 20% à l'équitation*) car les chevaux ne sont pas assez résistants pour tenir le coup. Avant le départ Abdul Fezalad leur remet une carte grossière et quelques indications sommaires sur le chemin à suivre.

Il serait bon que le groupe RQ comprenne au moins une personne ayant un bon score en *Connaissance du Monde* et qu'un *ranger* ou un *druide* fasse partie du groupe AD&D si les aventuriers ne veulent pas se perdre dans l'immensité du désert...

En effet après trois jours de voyage les PJ s'aperçoivent que s'ils veulent suivre le chemin tracé sur la carte ils doivent quitter la piste et s'enfoncer à l'intérieur du *Désert des Scorpions*. Celui-ci doit son nom à un cartographe qui prétendait autrefois avoir fait le tour du désert et racontait partout qu'il affectait la forme d'un scorpion ; le nom est resté. Quant aux animaux à la queue recourbée, ils ne sont pas plus nombreux là que les serpents.

Voyager dans le désert est un véritable calvaire. Durant le jour le soleil tape tellement fort que les PJ doivent rester constamment emmitouflés dans leurs vêtements s'ils ne veulent pas voir leur peau se dessécher, craqueler et tomber ; la réverbération intense les oblige à garder les yeux mi-clos ; une soif dévorante les tenaille sans répit ; le lent balancement des chameaux ajouté à la monotonie exapérante d'un paysage uniquement composé de dunes de sable les laisse à la fin de la journée dans un état d'abrutissement total. Avec la venue du soir la température chute de manière vertigineuse. Un froid mordant oblige les aventuriers à se protéger encore davantage. La nuit toutes les créatutre qui survivent dans cette désolation sortent chercher la proie qui leur permettra de survivre encore un peu plus longtemps. Serpents, araignées et scorpions se faufilent discrètement dans l'obscurité.
Dans de telles conditions le port d'armures en métal est bien évidemment impensable, surtout durant le jour ; tout au plus les aventuriers pourront-ils garder des justaucorps en cuir, et encore (*RQ : perte de fatigue doublée*).

LES NOMADES

Dix jours. Dix jours que la caravane avance en dandinant parmi un océan de dunes. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser les PJ s'égarer, retrouver leur chemin ou errer au hasard ; ils feront de toute façon la rencontre ci-dessous.
Au matin du onzième jour les personnages voient un gros nuage de poussière s'approcher d'eux. Ils distinguent bientôt une troupe de cavaliers vêtus de longues tuniques serrées et de turbans aux couleurs claires. *Naz Gohel* est le chef de cette bande de nomades du désert. Il s'approche des PJ et les salue. C'est un homme petit, au nez en bec d'aigle, réservé et sournois. Il a repris à son compte cette coutume ancestrale des nomades qui consiste à piller avec allégresse les caravanes. Mais Gohel est un malin : il sonde toujours le terrain avant de s'aventurer dans une action violente. "Les hommes sont comme le sable : mouvants" a-t-il coutume de dire.
Naz Gohel se montre surtout intéressé par les marchandises. Très rapidement il propose aux PJ de l'accompagner jusqu'à son camp à une demi-journée de là pour se livrer au troc. Il laisse sous-entendre qu'il est en possession de marchandises d'une valeur rare (tout le monde sait que les déserts sont remplis de trésors). En fait, une fois dans son camp, il compte tout simplement confisquer la caravane et réduire les PJ en esclavage. Si les aventuriers lui posent des questions sur l'endroit où ils sont, il répondra évasivement voire pas du tout. Si jamais ils mentionnent Ithar ou parlent d'une ville qui serait à quelques jours dans le désert, le nomade ne pourra masquer sa surprise et répondra que la cité la plus proche est Oranople et qu'Ithar n'est qu'une légende. Il n'a rien d'autre à dire à ce sujet. Si les PJ refusent de le suivre dans son camp, il n'insiste pas et leur souhaite bon voyage. Mais il envoie deux de ses hommes filer discrètement la caravane ; et, la nuit venue, il attaque.
Les nomades connaissent parfaitement bien le désert, il fait nuit, les aventuriers sont harassés par leur voyage... la surprise risque d'être totale pour un groupe trop confiant. Outre Naz Gohel le nombre exact de nomades qui participent à l'attaque est laissé à votre appréciation : entre six et douze. N'oubliez pas que ce sont des pillards et non des assassins : si l'affaire tourne mal ils s'enfuieront sans demander leur reste ou en emmenant seulement deux-trois chameaux.

TEMPETE DE SABLE

Deux jours plus tard, le treizième depuis le départ. Les PJ se lèvent le matin avec l'impression que quelque chose a changé. En effet il fait moins chaud... une pellicule de nuages filtre les rayons du soleil ; un fort vent fait claquer le tissu de la lente. Les chameaux, d'habitude confortablement installés sur le sable tournent en rond nerveusement et blatèrent.
Pas besoin d'être Grand Druide pour comprendre qu'une tempête se prépare. Durant la matinée le temps ne change pas. L'après-midi le vent commence à souffler avec plus de violence. La progression de la caravane est ralentie. Dans la nuit les PJ entendent le sinisre mugissement du vent s'amplifier. Juste avant l'aube une bou-



rasque particulièrement violente déchire le tissu de la tente qui s'effondre.
Les aventuriers sont aussitôt submergés par de véritables vagues de sable qui s'engouffrent dans leurs bouches, leurs narines, leurs yeux. Le jour paraît qui éclaire chichement un chaos ondulant de tourbillons de sable et de dunes en mouvement. Parfois un éclair frappe le sol avec un craquement sec. La plupart des chameaux ont disparu, quelques-uns sont visibles qui ont cherché refuge près de la tente. Les PJ tâtonnent à la recherche de leurs affaires. Au bout quelques minutes ils prennent la mesure de leur situation : rester signifie la mort ; il faut avancer coûte que coûte. Comme on ne voit pas à cinq mètres il est possible qu'ils se perdent de vue. Faites-les se retrouver par hasard ou autrement un miraculeux instinct leur fera prende la même direction...



Pendant des heures qui leur semblent des siècles les aventuriers avancent courbés en deux, ballotés à droite ou à gauche par les bourrasques, aveuglés par les tourbillons (*faites tirer quelques jets sous 5xCON avec possibilité de perdre à RQ : 1d3PV ; AD&D : 2d4PV*). Au fur et à mesure ils se débarrassent de tout ce qui les encombre. Subitement, alors que cela paraissait impossible, la tempête redouble de violence. Les PJ en sont réduits à ramper. Soudain le sol se dérobe sous eux ; ils tombent et se retrouvent bientôt ensevelis sous le sable. Faites tirer pour RQ des jets de *nager* et pour AD&D des jets sous *3 x DEX*. S'ils sont ratés les aventuriers endurent les dégâts causés par la noyade. Bientôt cependant ils réussissent à s'accrocher d'une main à quelque chose de ferme : un rebord rocailleux. Ils s'aperçoivent que c'est un mur qu'ils n'avaient pas distingué dans la tourmente. En le longeant ils arrivent à une porte ; ils la franchissent. De l'autre côté une petite maison déserte les attend. Ahuris de fatigue les PJ se réfugient à l 'intérieur et sombrent comme un seul homme dans un sommeil sans rêves.
Leurs ennuis ne font que commencer.

DUR REVEIL

Au réveil les PJ font l'inventaire de ce qui leur reste : ce n'est pas fameux : leurs vêtements, leurs armes légères (ils ont jeté les armes lourdes comme les épées à deux mains durant la tempête), à boire et à manger pour trois jours guère plus et du matériel divers (à vous de décider). Dehors, la tempête s'est un peu calmée.

Les aventuriers sont donc dans une maison abandonnée à Ithar, la cité perdue qu'ils ont finalement atteint. Il est fort probable que la première chose qu'ils décident de faire soit un petit tour en ville.
Ithar est une grande cité (environ 3000 habitants) du moins par rapport à ce qu'on peut s'attendre à trouver dans le désert. De forme rectangulaire, elle est entourée d'un mur d'enceinte qui s'est effondré en plusieurs endroits. Les maisons sont couleur rouille, basses, rarement plus d'un étage, percées de fenêtres minuscules. La plupart sont endommagées : là un toit s'est effondré, ici la porte est dégondée, là encore un pan de mur est manquant. Les rues, très étroites et tortueuses, sont jonchées de débris divers et revouvertes d'une épaisse couche de sable fin. Des tourbillons engendrés par le vent achèvent de créer une atmosphère fantastique et sinistre à cette cité visiblement à l'abandon.
Et pourtant... il y a les habitants. Ceux-ci ne se remarquent pas au premier regard. Ils se déplacent parmi les ruines avec une aisance silencieuse qui dégage une impression d'irréalité. Vêtus comme les nomades mais en plus négligés, ils apparaissent à un coin de rue puis disparaissent dans une ruelle ; véritables apparitions, ils ne s'accordent pas un regard quand ils se croisent comme s'ils ne se voyaient pas ou ne vivaient pas au même endroit. Qui sont-ils ? Quelle est cette cité ?

ITHAR LA MAUDITE

Il y a de cela fort longtemps (refrain connu) Ithar était une ville prospère. Fondée par un chef de tribu nomade qui avait décidé de se sédentariser, elle était bâtie autour d'une oasis (la grande place centrale, aujourd'hui vide). Malgré son splendide isolement elle était rapidement devenue le lieu de rassemblement et d'échanges des tribus nomades de tout le Désert des Scorpions puis avait noué des relations commerciales fructueuses avec la lointaine et déjà puissante cité portuaire d'Oranople.
Les habitants d'Ithar vouaient un culte au dieu *Mabelrode*. Il n'est pas dans nos intentions ici de commenter ce choix ni de discuter la doctrine de ce dieu. Nous laissons cela aux théologiens. Le grand temple sacré était souvent rempli de fidèles et Mabelrode se trouvait bien de cette ferveur qui montait jusqu'à lui.
Un jour une tribu nomade qui venait de l'autre côté du désert, de derrière les *Monts de la Douce Contemplation*, apporta avec elle un secret qui allait changer à jamais la vie des Ithariens : l'*Epice*. On peut récolter l'Epice en certains endroits du désert seulement, certains jours du mois uniquement, grâce à une technique d'extraction qui s'est perdue. L'Epice a un aspect rose et granuleux ; son goût rappelle celui de la cannelle. Lorsqu'un être humain en absorbe, ses perceptions s'affinent, ses sens aiguisés captent des sons et des odeurs que normalement ils ne perçoivent pas. Mais une absorbtion répétée de l'Epice à d'autres effets sur l'homme : progressivement la paix intérieure s'installe en lui, l'enveloppe d'une sérénité sans faille. Il prend conscience d'une autre réalité qui l'environne et dont auparavant il ne percevait l'existence que par intuition ou conviction philosophique. Il apprend

peu à peu à vivre dans ce nouveau monde qui s'offre à lui : il commence à reconnaître les forces de la nature dans leus rares manifestations, il distingue plus clairement les esprits et entame de longs dialogues avec eux. Peu à peu il se détache de son ancienne vie et aussi de sa manifestation. Au début il ne quitte son corps que pour de brêves périodes de temps, puis de plus en plus souvent jusqu'au jour où il abandonne définitivement son enveloppe charnelle pour devenir Esprit.

et tous ses habitants. Mais frustré par une vengeance aussi rapide et définitive, Mabelrode prononca alors une terrible malédiction : tous les 287 ans la cité resurgit à la surface et les âmes des engloutis reviennent sur terre et hantent la cité durant un mois, preuves atroces de son pouvoir.

CITE FANTOME

Pour les MJ soucieux d'intégrer ce scénario dans leur campagne, il est



bien sûr possible d'utiliser une autre divinité que Mabelrode. Les "habitants" d'Ithar sont une forme particulière de Zombies ou si vous préférez des fantômes (esprits) incarnés : ils ne sont pas agressifs et se contentent de vaquer à leurs occupations en un simulacre de vie consciente.

Au cours des années qui suivirent la découverte de l'Epice, beaucoup d'Ithariens se transformèrent lentement en Esprits du Désert, abandonnant sans regret leur vie d'humain attaché à la chair. D'autres s'arrêtèrent à un stade intermédiaire où ils avaient accès au monde des Esprits sans en faire partie. Jamais on ne vit nomades du désert s'intéresser avec autant de passion à la philosophie. Partout ce n'était que discussions éthérées sur l'âme humaine.

Et le grand temple de Mabelrode se vidait tous les jours un peu plus. Or Mabelrode est un dieu colérique qui supporte mal de voir ses ouailles brouter d'autres prairies spirituelles que les siennes. D'autant plus que ses terribles colères ayant déjà fait fuir nombre d'adeptes, il surveillait de très près ses fidèles d'entre les fidèles. Le jour où son grand prêtre prit lui aussi de l'Epice en désespoir de cause et se mit à badiner avec les esprits, Mabelrode entra dans une fureur telle qu'elle fit trembler le Mont Olympe et une demi-douzaine d'autres lieux divins et il lança une terrible imprécation sur la cité du désert. Dans un grondement effroyable la terre s'ouvrit et engloutit Ithar

Les aventuriers ont pour trois jours de ration. Et justement d'ici trois jours Ithar sera de nouveau engloutie par la terre. Dans toute la cité il n'y a aucune nourriture et rien à boire : tous les puits sont secs. Les PJ ne peuvent pas repartir dans le désert sans rien : ils vont donc fouiller la ville. Le reste du scénario consistera à leur faire découvrir au fur et à mesure ce qui s'est passé (jouez sur l'ambiance, désagréable et stressante) et à les amener à lever la malédiction, ce qui les sauvera eux aussi bien sûr.

Voici quelques événements susceptibles de survenir durant ces trois jours.

Il n'y a pas que les PJ que la tempête a surpris... Le Chacal du désert est un prédateur qui, hormis sa petite taille, est redoutable de hargne et de méchanceté. Deux d'entre eux ont été poussés dans la cité par la tempête. Ils meurent de faim et décident d'attaquer un aventurier isolé (utiliser les caractéristiques des loups communs).



Au détour d'une ruelle une pancarte proclame fièrement : "*Chez Rezvaeh*". Il s'agit là du nom du marchand chez lequel les PJ étaient censés livrer la marchandise. On accède à l'échoppe par quelques marches à moitié effondrées. A l'intérieur, des formes sombres s'agitent. A peine les aventuriers sont-ils entrés à l'intérieur que celles-ci se précipitent pour les agresser sauvagement. Ces créatures repoussantes et putrides sont des nomades du désert qui sont passés à Ithar peu après sa "sortie". Ils sont morts de soif et l'influence corruptrice de la malédiction de Mabelrode les a transformé en ce qu'ils sont maintenant : des Goules avides de chair humaine ! (*AD&D : 5 goules ; RQ : 3 goules*). Si les PJ s'enfuient, les goules les suivront : enfin de la chair ! L'une d'entre elle porte un bout de parchemin sur lequel le nomade avant de mourir a noté :

"Le dieu-colère, le dieu-colère... L'Epice des Esprits, non, non."

Tout cela est (mal) écrit dans le dialecte des nomades du désert et ne sera donc pas évident à déchiffrer.

Une cité-fantôme perdue dans le désert et hantée par des spectres indifférents offre beaucoup de situations de jeu, beaucoup trop pour qu'elles puissent être recensées ici. Laissez les personnages fureter un peu partout. Insistez sur le fait qu'ils ne trouvent rien qui ne soit brisé ou abîmé. Laissez-les mijoter un jour voire deux. Appliquez-vous à créer une ambiance étrange et malsaine : parfois un "habitant" se tourne vers un PJ et semble lui parler ; en fait il ne s'adresse qu'au vide ; au détour d'une ruelle les PJ voient soudain Ithar comme elle était avant la catastrophe : c'est une vision qui se renouvelle sans cesse, une survivance du passé. En franchissant le seuil étroit d'une maison, le toit qui ne tenait que par miracle s'écroule : des blocs de pierre de plusieurs dizaines de kilos tombent sur les PJ, etc.

L'EPICE

Situé à une extrémité de la grande place centrale qui occupe le centre de la ville (autrefois l'oasis) le temple de Mabelrode était un gigantesque bâtiment rectangulaire. Il n'en reste plus grand-chose : la seule partie dont on peut dire qu'elle tienne debout sans que cela soit une vue de l'esprit est une annexe au temple, une maisonnette sans étage. C'est là que vivait le grand prêtre,

Xalimka.
A l'intérieur tout est en aussi mauvais état que dans le reste de la ville. Une fouille même superficielle permet de découvrir, dans le double fond défoncé d'une armoire en miettes, une fiole remplie d'une sorte de poudre granuleuse rose. Il s'agit bien sûr d'épice. Pour les besoins d'une partie, vous pouvez bien sûr situer la découverte de la fiole dans un autre lieu.
L'Epice, soumise à des détections diverses, ne réagit pas. Elle sent la cannelle. Vu l'impasse dans laquelle ils se trouvent, il y a de bonnes chances pour que les aventuriers se décident à absorber un peu de cette substance étrange. S'ils ne le font pas, ce scénario risque fort d'être le dernier pour eux. Dès qu'un PJ prend de l'épice, il sent sa perception du monde extérieur changer (*RQ : +20% à perception*) ; il prend conscience d'une multitude de mouvements quasi-indétectables autour de lui : les esprits. Et soudain il perçoit une multitude de gémissements : dès qu'il a absorbé l'épice, les "habitants" cessent leur va-et-vient habituel et se dirigent tous vers la petite maison. Ils forment un cercle autour du ou des PJ intoxiqués à l'Epice et commencent à émettre un sourd bourdonnement qui va en s'amplifiant. Le cercle lentement se resserre, devient un noeud coulant jusqu'à ce que l'aventurier soit à portée de bras, auquel cas les zombies entreprennent de le mettre en pièce à coups d'ongles et de griffes. Il y a fort à parier que les PJ auront pris la tangente avant. Hélas les zombies les suivent partout et ils sont des centaines et des centaines...
Malgré tous leur efforts, les aventuriers sont bientôt submergés par le nombre ; la fin est proche quand...
... Quand le vent qui soufflait de plus en plus fort depuis quelques instants soulève soudain d'immenses tourbillons de poussière ; les PJ sont aveuglés et assourdis ; ils se sentent soulevés, manipulés, transportés. Au bout de quelques minutes ils se retrouvent ensemble, au milieu de la grande place, adossés contre le gigantesque puit maintenant sec qui trône au centre. Les aventuriers sous influence voient des motifs se dessiner sur les tourbillons de sable informels qui les environnent et viennent de les sauver. Ces motifs résument en quelques images la triste destinée d'Ithar. La dernière représente une multitude de visages, déformés par la douleur, qui se bouculent contre une vitre ; à côté un sablier rose.
Les tourbillons sont en réalité des *Esprits du désert*, c'est-à-dire les anciens habitants d'Ithar qui sont devenus esprits et qui, sentant que les PJ peuvent les aider, les ont sauvés de la vindicte des zombies au prix d'un énorme effort collectif.

CARACTERISTIQUES

AD&D : Nomades : Guerriers 2°N. Dég : 1d8+1. Naz Gohen : Guerrier 4°N toucher : +1, dég : 1d8+2 (cimeterre magique +1 et force).
Goules : voir MM1 p. 56.
Zombies : voir MM1 p. 109 avec la modification suivante : les habitants d'Ithar ne sont pas particulièrement lents, ni en état de décomposition. Ils n'attaqueront pas les PJ sauf lorsque l'un d'eux aura pris de l'épice : un sens spécial les pousse à détruire toute personne sous l'influence de l'épice, personne qu'ils repèrent automatiquement où qu'elle soit.
Xalimka le Spectre : voir MM1 p. 99. Si les PJ réussissent à détruire le spectre et à lever la malédiction, tous les niveaux d'énergie absorbés par Xalimka seront restitués, sauf un (par PJ bien sûr).

RUNEQUEST : Nomades : FOR : 13 CON : 14 TAI : 10 INT : 11 POU: 12 DEX : 13 APP : 10 PV : 12 FAT : 14 PM : 12 Cimeterre : ra : 7 A : 50 P : 42 Dég : 1d6+2 Arm : 1 partout dép. sil. : 45 se cacher :34 Naz Gohen : comme ses hommes sauf DEX : 16, cimeterre : ra : 6 A : 67 P : 59 Dég : 1d6+2. Magie (tous) : soins 2, vivelame 1.
Goules : voir règles p. 185 ; Griffes : A : 36, Morsure : 32
Zombies : Traitez-les comme des humains normaux sauf qu'ils n'ont pas de POU. Pour tuer un zombie il faut que ses points de vie tombent à 0 dans une de ces deux localisations : tête ou poitrine. Ils se battent à coup de pied, de tête,...
Xalimka le spectre : voir p. 194. Ce spectre s'attaque à la CON. CON : 39 INT : 14 PM : 16

LE PUITS , VITE !

Les PJ reprennent peu à peu leurs esprits pour voir une multitude de zombies envahir la place tout autour d'eux et avancer en grommelant. La seule issue possible est le puits.Celui-ci est profond (25m) et large (10m). Une vieille corde bouffée aux mites pend à un bout de bois qui semble vermoulu mais est encore solide : corde et bois supportent à RQ un max de *15 de TAI ; AD & D : 100 kg.* Au-delà c'est la rupture avec un claquement sinistre et la chute. Le fond du puit est recouvert de sable. Après s'être habitués à l'obscurité, les aventuriers distinguent ce qui semble être le commencement d'un tunnel qui court sous la cité. Au-dessus d'eux ils peuvent entendre le grondement sourd des zombies qui sont penchés au bord du puits. Soudain un zombie s'écrase à côté des PJ : les morts-vivants sont décidés à aller jusqu'au bout !
Les PJ suivent le tunnel, tantôt en rampant, tantôt à genoux. Le bruit mou des zombies qui tombent rythme leur progression. Après quelques minutes d'efforts, ils débouchent dans une vaste salle aux parois irrégulières légèrement luminescentes. Quand tous les aventuriers sont entrés, une forme humaine se matérialise au centre de la pièce : un homme, grand, le poil noir et l'air sévère. Il s'agit de Xalimba le grand-prêtre que Mabelrode a transformé en gardien. C'est un spectre (cf caractéristiques). Le combat s'engage. Au bout de cinq rounds, les zombies apparaissent, au rythme d'un tous les deux rounds.
Si le spectre de Xalimba est vaincu, une niche apparaît au fond de la pièce, contenant un vase en forme de sablier rempli d'épice. Il faut le briser pour libérer les grains d'épice, chacun symbolisant l'âme d'un habitant d'Ithar. Ainsi la malédiction est levée.

Dès que le sablier est brisé, la terre commence à trembler, la caverne s'effondre. Les aventuriers ont juste le temps de se précipiter dehors par une faille qui s'est ouverte devant eux. Ils ressortent dans le désert : devant leurs yeux effarés la cité perdue d'Ithar est engloutie, définitivement cette fois.
Les PJ errent pendant deux jours dans le Désert des Scorpions avant d'être recueillis par des nomades attirés là par les Esprits du désert. Fin et happy end sauf si les nomades en question sont Naz Gohel et sa bande. Mais vous n'êtes pas assez vicieux pour faire cela à vos joueurs ! Non ! Si ?

Eric Usher



LA CONVERSION DES INFIDELES

Le mois dernier, nous vous avions proposé un en-cas consacré au pickpocket et destiné à soutenir les pauvres MJ sans défense contre les odieux personnages qui osent dévier du fil conducteur du scénario en voulant soulager un bourgeois de sa bourse. Hé bien, ce mois-ci, nous vous proposons "La Conversion des Infidèles" dans la même lignée. Pour ceux qui n'étaient pas là la dernière fois, revoici le mode d'emploi : si, dans le cours de votre scénario, un des personnages décide d'aller prêcher la bonne parole auprès des PNJ des alentours, ne vous affolez pas si vous n'avez rien de prévu ! Prenez cet article et choisissez l'INTRODUCTION qui correspond le plus à la situation (au besoin, modifiez-la) et présentez-la au joueur. Puis, selon ses actions ou votre humeur ou le jet d'un dé, vous prenez le RESULTAT qui convient le mieux et vous l'appliquez. Bien sûr, cela va entrainer certaines conséquences que vous choisirez parmi toutes celles proposées. Alors le joueur est content, vous êtes retombé sur vos pieds sans aucune modification de votre scénario. Quant à la conclusion, vous la choisissez en fonction de ce qu'a fait le personnage et vous l'appliquez à la fin du scénario si le personnage regagne son Temple.

INTRODUCTIONS

La situation de départ est la suivante : le PJ vient de décider d'essayer de convertir plusieurs PNJ à sa Foi.

INTRO N° 1 : Dans un petit village, sur la **place centrale**, la foule (environ 35 à 40 personnes) vaque à ses occupations ; quelques passants passent, quelques mendiants mendient, etc... Le PJ peut apercevoir un groupe de jeunes gens qui s'amusent et rigolent bien. Plus loin, un vieil homme bien habillé semble chercher quelque chose. Rien que de très ordinaire en somme !

INTRO N° 2 : A l'**auberge** du bourg, la clientèle (30 personnes environ) ne s'occupe que de ses propres affaires. Dans un coin, une tablée de jeunes commande chope sur chope à la serveuse, un vieil homme est assis, seul, et semble absorbé dans ses pensées. L'estrade destinée aux ménestrels et autres troubadours semble tendre les bras au PJ pour faire son discours.

INTRO N° 3 : Sur un **navire**, en pleine mer, le PJ a décidé de convertir l'équipage et les passagers à sa foi. Le temps est calme, la mer est belle et l'équipage est en grande partie inactif. Les passagers s'ennuient car il n'y a aucune distraction de prévue pendant le voyage (Ah ! les voyages organisés, tu parles !) ; l'occasion est trop belle pour la manquer. Parmi les passagers, un fils de bonne famille fait la traversée avec quelques amis et ses serviteurs. Un vieil homme est accoudé au bastingage et regarde les vagues.

INTRO N° 4 : A la **radio** ou à la **television**, le PJ a pu obtenir 1/4 d'heure d'antenne dans le cadre d'un jeu télévisé sur la religion : "*Ayez les Fois*". Avec en plus 500 personnes en direct dans le studio, il doit prononcer son allocution et tenter de convaincre un maximum d'auditeurs durant son quart d'heure. D'autres prédicateurs concourent aussi et celui qui a réussi à convertir le plus de monde (sondage en direct par Maxitel !) gagne le prix de 5000 Roublards (monnaie issue du Rouble et du Dollar réunis, vous l'aviez

compris !). Parmi le public du studio, il y a des jeunes désoeuvrés, des ménagères, des vieux, etc... Tout le monde s'amuse bien. Attention Antenne dans 15 secondes......10, 9... 3, 2, 1, top. A vous !

INTRO N° 5 : Dans la **tribu** où ont échoué les aventuriers, le prêtre (PJ) de l'équipe a décidé de répandre sa foi parmi les barbares, les sauvages, les punks, les rockers, jivaros, indiens, pictes, etc... Ils se sont tous réunis devant la case (cabane) du PJ et semblent attendre un discours. Parmi eux, le Shaman, prêtre vaudou, intellectuel de la bande... est caché et ne l'entend pas de cette oreille.

ACTION

On supposera que la tentative de conversion du PJ s'effectue de la façon suivante : il prononce un discours dans lequel il explique sa foi ainsi que tous les avantages qu'elle procure (spirituels et matériels). Au besoin, le PJ peut faire intervenir un ou plusieurs de ses compagnons pour prouver ce qu'il avance *(Erreur grossière ! La foi n'a pas besoin d'être prouvée)*.Vous, le MJ, tirez un D100 et notez le résultat.

NB : Le Charisme, la Conviction, l'Influence, la Personnalité peuvent servir de modificateurs au jet du D100.
- De 01 à 05 : Horreur, il va se passer quelque chose de très désagréable pour le PJ.
- De 06 à 45 : Résultat négatif.
- De 46 à 55 : Indifférence.
- De 56 à 95 : Résultat positif.
- De 96 à 00 : Miracle !

NB : Si le PJ fait son discours les armes à la main, appliquez -50% au D100. Non mais !

RESULTATS

D100 : De 01 à 05

Le PJ s'est malheureusement adressé aux mauvaises personnes. La foule qui est devant lui a des opinions totalement contraires aux siennes. Alors...

RESULTAT N° 1 : Le PJ est bombardé par les jeunes de fruits pourris ou de tout ce qui leur tombe sous la main. Les adultes attendent que le déluge cesse et si le PJ est toujours là, il reçoit une mémorable correction et est jeté dehors (par-dessus bord si l'action est sur un navire).

RESULTAT N° 2 : Silence glacial de la foule. Ca et là, les gens commencent à sortir des armes (couteaux, machettes, poings américains...). L'atmosphère se charge d'électricité, les femmes et les enfants s'en vont ailleurs, le vieux type se lève et commence à prononcer ce qu'on est bien obligé d'appeler un appel au meurtre, un lynchage quoi !

RESULTAT N° 3 : Pendant le discours du PJ, une éclipse de soleil a lieu (ou une panne d'électricité). La foule interprète ce signe comme l'annonce d'une catastrophe et, hélas pour le PJ, le responsable est vite trouvé !

D100 : de 06 à 45

Pour diverses raisons qui ne regardent qu'elle, la foule n'est pas du tout intéressée par le discours du PJ. Sans aller jusqu'à des extrémités regrettables, il y a quand même quelques réactions hostiles.

RESULTAT N° 4 : Les jeunes gens ont décidé de faire une blague au prédicateur. L'un d'eux a réussi à se glisser derrière lui et, en plein milieu d'une magnifique envolée verbale du PJ, le plaisantin imite un bruit d'air sous pression quittant un orifice naturel. Eclat de rire général de l'auditoire. Le



PJ ne peut que partir sous les huées et les lazzis. En jargon technique, ça s'appelle un Four.

RESULTAT N° 5 : Parmi l'auditoire, un vieil homme se lève et entame un dialogue avec le PJ. C'est le prêtre (sorcier, shaman, etc...) officiel de la foule. Il réfute point par point l'argumentation du PJ et lui cloue le bec. Il est soutenu par la grande majorité des auditeurs (vas-y Marcel !) et ne s'en laisse pas compter. Le pauvre PJ est obligé de quitter les lieux sous la vindicte populaire et la hargne de son détracteur.

RESULTAT N° 6 : Quelques instants après le début du discours, quelqu'un surgit, hurle "Au feu !" et c'est la débandade. Sur le navire, c'est la tempête qui se lève brusquement. Une fois l'auditoire disparu, le PJ se relève, contusionné de partout car il a été piétiné dans la panique. (Tirez un d100 pour la gravité des contusions, non-mortelles de toutes façons).

D100 de 46 à 55

L'auditoire est peu réceptif. Certains baillent, discutent entre eux..., c'est très éprouvant pour les nerfs d'un orateur.

RESULTAT N° 7 : Au 3° rang, des jeunes gens, qui n'ont pas du tout l'air intéressés par ce que dit le PJ, se racontent des histoitres drôles. Certaines sont mêmes excellentes si on en juge par les éclats de rires qu'elles provoquent. Les voisins des jeunes gens s'y mettent aussi et bientôt, plus personne n'écoute le PJ mais écoute plutôt les histoires drôles, bien plus intéressantes et beaucoup moins ennuyeuses que le type sur l'estrade.

RESULTAT N° 8 : Au bout de quelques minutes de discours, certains auditeurs se lèvent, ramassent leurs affaires et s'en vont. A la TV / Radio, le réalisateur fait de grands signes désespérés indiquant que le sondage en direct du Maxitel est en train de faire de la plongée sous-marine. Certaines personnes dans le public lisent, dorment, bavardent, font n'importe quoi, mais n'écoutent plus.

RESULTAT N° 9 : "Dans le coeur de chaque homme..."
- Poil au rectum !
"...il y a un cochon qui sommeille !"
- Poil aux orteils !

Et ça continue comme ça pendant tout le discours du PJ. Les auditeurs s'en amusent et attendent avec impatience le "Poil au..." suivant du petit rigolo du 5° rang. Inutile de dire que le discours du PJ tombe à plat, personne n'ayant apparemment retenu son sens profond. (Poil aux arpions !)

D100 : 46 à 55

Réaction neutre.

RESULTAT N° 10 : Pendant tout le discours, personne n'a soufflé mot, tout le monde a été attentif, a bien écouté le PJ. Mais quand celui-ci a fini, l'assemblée se lève et retourne à ses occupations comme si de rien n'était, laissant le PJ tout seul très perplexe.

D100 de 56 à 95

Il semblerait que l'auditoire soit réceptif à la bonne parole. A vous de doser sa réceptivité : selon le résultat du d100 : 56 : faiblement réceptif ; 95 : très réceptif.

RESULTAT N° 11 : Au début du discours, les jeunes gens ont essayé de lancer quelques blagues du genre "Poil au ..." mais ils ont vite été réduits au silence par certains qui voulaient écouter le PJ. Parfois des gens ont interrompu le PJ pour avoir un éclaircissement sur tel ou tel point de sa doctrine. Des questions intelligentes ont été posées. Bref tout va très bien.



RESULTAT N° 12 : Un vieil homme dans la foule s'est levé et a dit "je vois enfin la VOIE, je crois !" ; déclenchant ainsi une crise de mysticisme dans certains esprits. C'est à qui se lèvera pour confesser ses erreurs passées. A cette occasion le PJ peut aussi apprendre des renseignements concernant le scénario en cours.

RESULTAT N° 13 : La foule présente est adepte d'un culte aparenté au vaudou. La Grande Prêtresse locale décide in petto d'intégrer à sa religion des morceaux de la doctrine des PJ. Elle commence alors une danse d'une sensualité rare qui dégage une aura de sexualité torride. La foule lui emboite le pas et bientôt, plusieurs personnes ei trent en transe. Aussitôt, une cérémonie de type Vaudou commence avec des sacrifices divers et variés (poulets, lapins, serpents, etc...). Le PJ se rend compte avec horreur que la foule est totalement convertie à son culte mais d'une façon quelque peu dénaturée comme semblent le prouver les râles orgiaques de la Grande-Prêtresse qui lui saute dessus pour le - censuré - et le - censuré - et le finir en lui - censuré - ce que la morale réprouve.

D100 de 96 à 00

Devant la sincérité évidente du PJ, la foule est subjuguée. On sent que quelque chose de grand est en train d'arriver.

RESULTAT N° 14 : Le PJ met toute son âme dans son discours. Les auditeurs le sentent bien et la tension est à son comble. Soudain une femme se jette à ses pieds et hurle "je vois la lumière, je vois la lumière !". Il n'en fallait pas plus pour que la foule fasse de même. Même le prêtre local est subjugué.

RESULTAT N° 15 : Vers la fin du discours du PJ, son Dieu, sensible à la force de conviction déployée par son serviteur lui envoie un signe. Celui-ci

INTRODUCTIONS	D100	RESULTATS	CONSEQUENCES
1 Place Centrale	01-05	1 Fruits Pourris	1 Gros bras
2 Auberge		2 Silence glacial	2 Bagarre générale
3 Navire		3 Eclipse	3 Excuses
4 Radio / TV	06-45	4 Prout !!	4 Les 2 frères
5 Tribu		5 Dialogue	5 Discussion théologique
		6 Au Feu !!	6 Coup de main
		7 Histoires drôles	7 Recette cuisine
		8 Personne n'écoute	8 Faire pleuvoir ?
		9 "Poil au ..."	9 Don d'argent
	46-55	10 Aucune réaction	10 Pickpocket
	56-99	11 Discours écouté	
		12 Confessions	
		13 Par Thouze !!	
	96-00	14 "Je vois la Lumière"	
		15 Miracle !!	
		16 Il pleut !!	

peut prendre la forme que vous désirez: Le PJ est entouré d'une aura lumineuse ou une auréole apparait audessus de sa tête ou le prêtre local est foudroyé sur place par un éclair ou encore un miracle a lieu, un infirme ou un aveugle est guéri spontanément.
Aussitôt c'est la ruée. C'est à qui se convertira le premier. Il y a même des bagarres (sans gravité) pour être dans les premiers.

RESULTAT N° 16 : Il pleut et ça faisait deux mois que cela n'était pas arrivé. Les gens superstitieux y voient un signe favorable et se convertissent en masse.
N.B : Le PJ a intérêt à savoir faire pleuvoir sur commande si la pluie s'arrête rapidement (1 à 2 sur un d6) sinon c'est le lynchage en perspective.

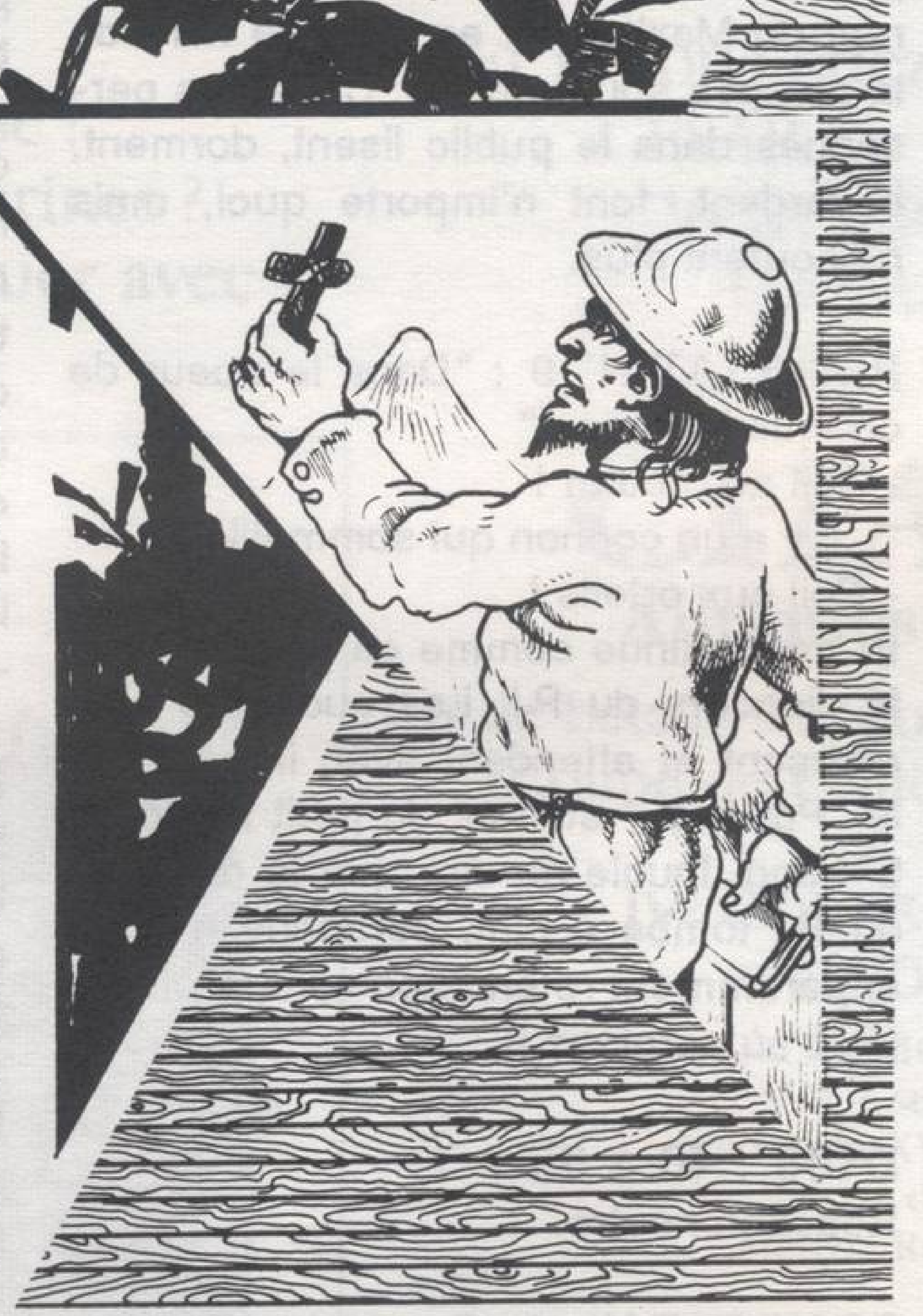
CONSEQUENCES

Une fois que le discours du PJ est fini et que la foule des auditeurs a réagi, il reste à déterminer quelles en sont les conséquences immédiates pour le PJ. Choisissez celle qui vous convient le mieux et qui cadre bien avec la situation en cours.

CONSEQUENCE N° 1 : Le prêtre, sorcier, intellectuel de la bande, local, n'est pas content du tout. Il utilise les services de deux "gros-bras" impénétrables à toute notion de religion (et à tout le reste aussi d'ailleurs !) pour administrer une petite leçon au PJ, pour lui apprendre à ne pas piétiner les plates-bandes des collègues. Les deux "Monsieur muscle" ont une force maximum et combattent comme des 1° niveau de guerriers. (Maximum de 50% au toucher).

CONSEQUENCE N° 2 : Sans le vouloir et surtout sans le savoir le PJ a heurté la fierté des farouches barbares, sauvages, Punks, etc... qu'il a en face de lui. S'ensuit une bagarre générale dans laquelle le PJ est seul contre tous. Heureusement, dans la confusion générale, il réussit à s'éclipser avec quand même quelques blessures (tirer un d100 pour connaitre leur gravité). Néanmoins, quelle que soit leur gravité, il peut rejoindre ses compagnons et décider de la suite des événements.

CONSEQUENCE N° 3 : Après le discours et son échec (cf Résultats 1 à 11), les sages de la communauté viennent visiter le PJ pour lui présenter les excuses du village. Ce ne sont que des excuses de pure forme et si le PJ se croit autorisé à recommencer son discours, voir la conséquence n° 2.



CONSEQUENCE N° 4 : Une ancienne loi de cette communauté dit que toute personne ayant ridiculisé un grand brun balafré (exactement le portrait du PJ, quelle coincidence !?) sera condamnée à la peine capitale. Un des jeunes gens de l'assistance est tombé sous le coup de cette loi et a été exécuté. La famille de la victime, sous la forme de ses deux frères (cf les "gros-bras" de la conséquence n° 1) vient exiger une compensation auprès du PJ: de l'argent, une bonne correction ou tout autre chose à votre choix.

CONSEQUENCE N° 5 : Bien que le PJ ait fait un four pendant sa tentative de conversion, le prêtre local vient lui rendre visite peu après pour discuter théologie. Si et seulement si les cultes des deux personnages ne sont pas trop opposés. Sinon appliquez plûtot la conséquence n° 1.

CONSEQUENCE N° 6 : Si le PJ et ses compagnons ont eu l'occasion de donner un coup de main aux gens de la communauté pour une raison ou une autre (tempête, incendie ou tout autre chose), alors un petit groupe de gens viendra le voir là où il demeure pour écouter la bonne parole sinon ils ne manifesteront qu'une indifférence glacée.

CONSEQUENCE N° 7 : Peu après le discours, une personne vient voir les compagnons du PJ et leur dit dans la langue commune avec un très fort accent : "Ami de vous pas clair dans explication recette cuisine. Vous dire lui recommencer ?"

CONSEQUENCE N° 8 : Le discours du PJ est à peine terminé que les auditeurs s'assoient en cercle et commencent à discuter. Au bout de plusieurs minutes d'un dialogue vif et passionné, le doyen va vers le PJ et lui dit : "Savez-vous faire pleuvoir ?" si ce sont des paysans, "Savez-vous faire lever ou tomber le vent ?" si ce sont des marins ; "Savez-vous attirer le Gibier?" pour une tribu barbare ou tout autre chose de la même trempe.
Si le PJ dit non, le doyen s'en va déçu mais s'il répond oui, alors une grande fête est organisée en son honneur. Il va sans dire qu'à la fin de la fête, le PJ devra daire une démonstration de ses talents : s'il peut le faire, la fête continue de plus belle mais s'il n'y arrive pas ou s'il a besoin d'un délai (pour apprendre un sort par exemple), alors l'ambiance se refroidit très très rapidement et le RESULTAT N° 2 commence à s'appliquer.

CONSEQUENCE N° 9 : Après que le public se soit dispersé, le PJ est en train de se reposer quand on frappe à sa porte. Quand il ouvre, il trouve un viel homme qui lui donne une bourse contenant quelques pièces d'or (ou billets de 100 crédits) et lui dit : "Nous sommes désolés de ne pas partager votre foi mais vous nous avez beaucoup ému alors j'ai organisé une petite

collecte pour vos nécessiteux. Prenez, c'est en toute amitié." La bourse ne contient que les maigres richesses de la Communauté.
Si le PJ refuse gentiment, alors quelques personnes viendront se faire baptiser. Sinon rien mais les villageois l'estimeront quand même.

CONSEQUENCE N° 10 : C'est la ruée des fidèles, tout le monde vient se faire baptiser et le PJ ne sait plus où donner du goupillon. Dans la foule, deux pickpockets sont à l'ouvrage et l'un d'eux se fait prendre la main dans le sac. Pour semer la confusion, il montre le PJ du doigt et s'écrie : "C'est lui le chef de la bande ! Pitié ! Il m'a obligé à faire ça". Bien sûr, la foule est prise d'un doute. Au PJ de prouver son innocence.
Un conseil ; ne résolvez pas cette situation par un jet de dé mais faites du Role-Playing. Si le joueur hésite un tant soit peu ou s'il bafouille et s'emmêle dans ses explications, les gens commencent à croire à ce qu'a dit le pickpocket. Le PJ est alors en très mauvaise posture : arrestation, procès, prison...
Mais si le joueur se montre sûr de lui et que les preuves qu'il donne sont bonnes (témoignages de ses compagnons ou d'un PNJ du village) alors, pas de problèmes. Attention convaincre une foule est difficile. Les arguments doivent être très courts et surtout très simples. Démontrer son innocence en faisant une démonstration par a+b ne convaincra personne !

CONCLUSION

A la fin du scénario, le PJ retourne (théoriquement) à son temple. Selon ce qui s'est passé lors de la tentative de conversion, il sera plus ou moins bien accueilli, les Grands-Prêtres ayant la manie de tout savoir (sans doute sont-ils branchés sur Divinité FM ?). Pour "Masteriser" cet accueil, voici quelques suggestions :

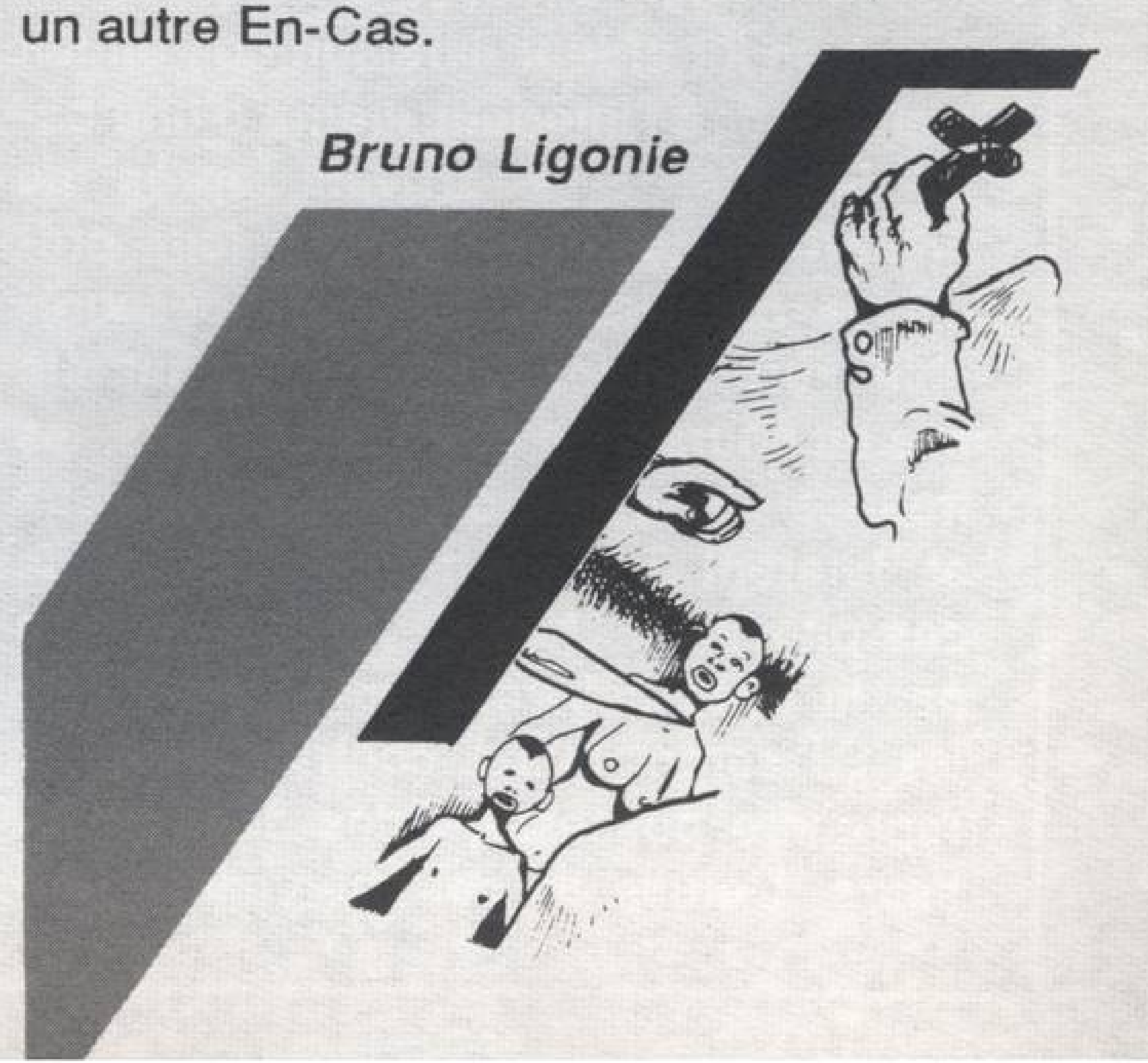
ACCUEIL N° 1 : Le PJ est félicité de sa tentative mais il devra réciter 10 prières suplémentaires tous les matins pour son échec. (pendant une ou deux aventures).

ACCUEIL N° 2 : Le PJ doit retourner là-bas et superviser la construction d'un petit temple. Un jeune prêtre l'accompagnera et restera pour s'occuper de ces nouvelles brebis. Les frais sont à la charge du Temple pour 70% et des nouveaux fidèles pour le reste.

ACCUEIL N° 3 : Selon la règle que vous utilisez pour jouer, le PJ recevra un bonus (ou malus) de points d'expérience ou bien plus ou moins 1d3% à la compétence utilisée (orateur, baratin, marchandage, religion, convaincre, théologie, etc...).
Un conseil, ne soyez pas trop sévère (pour un échec) ou trop généreux (pour un succès). Convertir des infidèles fait partie du métier de Prêtre et le PJ n'a fait, somme toute, que son travail ; il n'y a là rien d'extraordinaire.

Rendez-vous un mois prochain pour un autre En-Cas.

Bruno Ligonie





CARGAISON DANGEREUSE

Cargaison Dangereuse est un scénario d'initiation à STAR WARS prévu pour 3 à 5 joueurs débutants. Contrairement à l'accoutumée, les personnages ne sont pas des rebelles, l'objet véritable de l'aventure étant de les amener à se joindre à la rébellion...

...L'équipe formée devra obligatoirement comporter un contrebandier classique (c'est-à-dire endetté et possédant un vaisseau de transport armé capable d'effectuer des sauts dans l'hyperespace). Enfin, la présence d'un ou deux personnages aptes à le seconder à bord est conseillée. Les motivations de nos aventuriers peuvent être bien sûr très différentes : s'enfuir, s'enrichir, combattre l'Empire, voyager pour trouver un Maître Jedi, etc...

RESUME DU SCENARIO

Nos valeureux aventuriers vont être amenés à réaliser un transport de marchandises afin de permettre à certains d'entre eux de payer leurs dettes. Hélas, dissimulés dans leurs caisses se trouvent deux chasseurs de type "A-wing" en kit et leur livraison doit en fait s'effectuer à l'intérieur même d'une base Rebelle. S'ils arrivent après de nombreux déboires à livrer leur précieuse cargaison, une autre désagréable surprise les attendra. Ayant été mis au courant de ces agissements, les troupes impériales ont investi les lieux et fêteront joyeusement l'arrivée de ces pitoyabes "héros". Capturés, puis par la suite délivrés par les Rebelles, les PJ seront mis à contribution pour reprendre possession des deux chasseurs. L'étude de ces merveilleux engins doit être absolument évitée afin d'empêcher le gain par l'Empire d'un avantage décisif dans la Guerre des étoiles...

INTRODUCTION : UNE CURIEUSE MARCHANDISE

Arrivés depuis peu sur MAREBA III (unique planète habitable parmi les cinq qui composent le système CRATT), les personnages ont fait la connaissance d'un sympathique "marchand" d'une trentaine d'années qui leur a proposé de réaliser le transport discret d'une cargaison de fourrures de *Zébulos Tigrés*. Ces fourures, produits de grand luxe, possèdent la désagréable propriété d'exhaler un odeur forte et nauséabonde qu'elles perdent après immersion dans un liquide spécial (monopole exclusif du traitement sur la planète LARGOS V). De plus, elles doivent être maintenues à une température inférieure à 100 degrés afin d'en préserver l'éclat légendaire. L'Empire, conscient de la perte intolérable qui en résulte pour la qualité de ces fourrures, a considérablement élévé les tarifs à l'exportation de ce produit et depuis peu de nombreuses disparitions de marchandises ont été signalées. Bref, un voyage "spécial" vers un Centre de Traitement de LARGOS V permettrait de réaliser de nombreuses économies. La marchandise, pour des raisons évidentes, est placée dans vingt caisses hermétiques réfrigérées, fermées par clef électronique (*jet de Sécurité dificulté 30 pour les ouvrir, v. Annexes pour les conséquences*). Pour effectuer le transport, les aventuriers recevront une avance de 10.000 crédits, le triple devant leur être remis à réception de marchandise. Enfin, une unité *droid R2* leur est prêtée en cas de panne du module de réfrigération des caisses. Ce droid possède les coordonnées nécessaires au saut hyperspacial (d'une durée standard de 8 jours) et a été programmé pour s'opposer à l'ouverture des caisses.

PREMIER EPISODE : PREMIERES DIFFICULTES

A peine nos aventuriers ont-ils quitté MAREBA III que surgit de derrière une petite lune une frégate douanière impériale. Peu après un message radio retentit :

"*Ici l'inspecteur en chef Peter BRYE commandant de la Frégate Douanière l'IMPLACABLE, coupez vos propulseurs, nous montons à votre bord pour une inspection de routine...*".

- Si les personnages choisissent la solution la plus raisonnable, soit fuir au plus vite dans l'hyperespace, faites durer un peu la procédure et signalez les

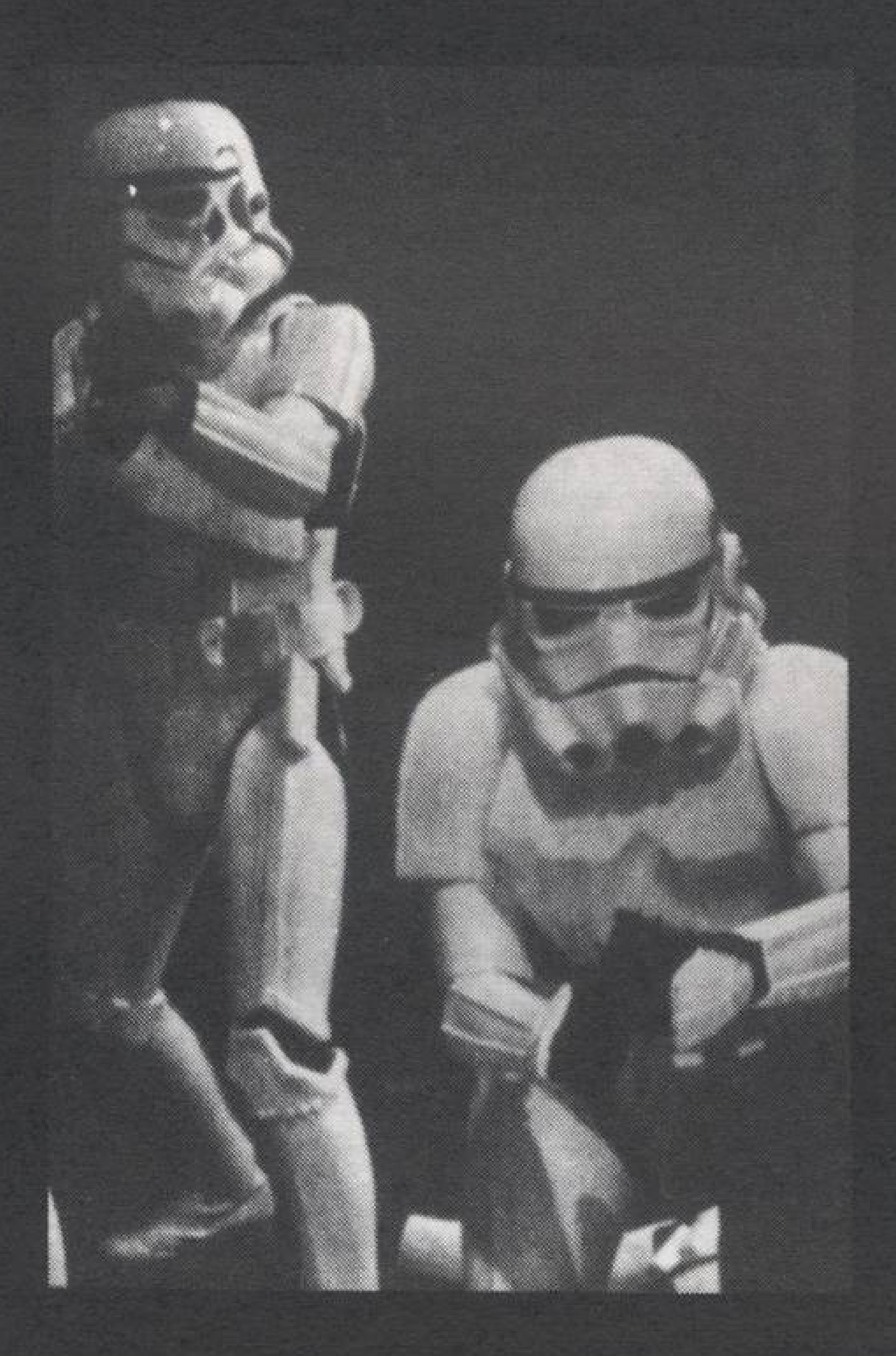
messages radio de plus en plus alarmistes envoyés par les impériaux. Dans tout les cas, si vos joueurs sont vraiment trop longs à agir, après répétition des sommations d'usage, c'est le tir répétitif des canons-laser de la frégate qui clôturera le "débat".

- Si au contraire ils acceptent la perquisition, deux inspecteurs et quatre soldats monteront à leur bord. Voyant indiqué sur les caisses les caractéristiques de la cargaison, les inspecteurs laisseront nos joueurs s'en tirer avec une amende d'environ 10.000 crédits à la clef (n'oubliez pas de tenir compte des armes illicites que vos joueurs peuvent avoir oubliés de dissimuler pour complèter le cas échéant le "tarif" indiqué...).

Enfin, ceci n'est qu'une suggestion rapide au cas où vous voudriez passer rapidement au paragraphe suivant, nous vous invitons à prendre plus en considération la prestation de vos joueurs pour déterminer les véritables conséquences de cette inspection. Ainsi, si les explications de vos aventuriers sont floues ou leur attitude désobligeante, les impériaux deviendront méfiants et faute de matériel pour désactiver la réfrigération, ouvriront les caisses munis de combinaisons spatiales (l'unité R2 s'opposera sans doute sans succès à cette action). Qu'importe, les Rebelles sont rusés et les caisses les plus accessibles de l'intérieur sont effectivement remplies de fourrures de Zébulos Tigrés...

Tôt ou tard les joueurs devront faire un saut dans l'hyperespace pour livrer leur marchandise. Seulement voilà, à leur insu, le vaisseau de nos héros a été victime d'un odieux sabotage durant leur escale sur MAREBA III. Celui-ci a été commis par un chasseur de primes sur la trace du personnage contrebandier dans le but d'éliminer ce bien mauvais payeur. Ce sabotage devait consister principalement dans la section du système de déconnection des Hyperpropulseurs dont la conséquence est explicitée dans les règles (Page 59). Heureusement pour nos joueurs, la conséquence véritable du sabotage sera la propulsion de leur vaisseau hors de l'hyperespace au moment que vous choisirez, pour le faire réapparaître dans un système qui leur sera inconnu. Les commandes de pilotage auront alors une fâcheuse tendance au laisser-aller et la seule solution de secours sera d'atterrir en catastrophe sur une planète verte à proximité immédiate de leur point de sortie. Entre-temps, entretenez le suspense, faites paniquer vos joueurs en leur signalant d'une voix froide les divers messages d'alerte de leur ordinateur, en imitant le son strident des sirènes d'alarme et en simulant les "hoquets" intermittents qui secouent leur vaisseau par des coups de pied dans la table de jeu.

Cette planète à la gravité normale et à l'atmosphère respirable est recouverte à 90% de forêts. Après un atterrissage mouvementé, nos aventuriers vont être soumis à l'intolérable accueil d'un petit groupe d'humanoides nus à la peau lisse et grisâtre, arborant des mines réjouies. Rapidement, malgré leur tendance à tripoter nos héros, ces êtres apparaitront comme particulièrement pacifiques et étonneront les aventuriers par leur connaissance parfaite du langage de base (BASIC). Enfin, la nuit allant tomber, ils entraineront sans brusquerie les aventuriers vers leur village situé dans la proche forêt. Si les héros s'attaquent à ces êtres, ceux-ci détaleront comme des *haraps* (Lapins des forêts) et seule une tentative de réconciliation dans la journée pourra permettre à nos joueurs d'acquérir d'importantes informations pour la suite de cette aventure.



En fait, les MIMIKS, comme ils se nomment, sont les survivants d'une race de scientifiques dont la planète a été annihilée par l'Empire lors des tout premiers essais de l'étoile noire, (on suppose que la présence importante de la force dans ces êtres en est la cause). En mission d'exploration sur RADISIAK, ce petit groupe fut épargné et leur meneur, un initié Jedi, apprit par voyance la terrible vérité. Dégoûtés de la violence, ils ont décidé de changer leur mode de vie pour reprendre contact avec la nature. Aujourd'hui, ils vivent dans un village de huttes de feuillages et ont détruit tout ce qui pouvait les rattacher à la civilisation (vaisseau, matériel...).

L'atterrissage de nos aventuriers coincide précisément dans leur calendrier au Jour de la Générosité. Aussi, après un acceuil enthousiaste et un exposé de leur situation, les aventuriers peuvent espérer se faire réparer leur vaisseau durant la nuit (pourvu que les MIMIKS se voient prêtés l'équipement adéquat). Réparer le vaisseau et découvrir l'objet de la panne est un *jet de Réparation de vaisseaux difficulté 20*, une réussite pour une *difficulté de 30* met en évidence l'intention véritable du saboteur.

Le lendemain sera le Jour du bon Départ, ce qui correspond chez les MIMIKS au jour réservé à leurs "mariages". Invités à participer aux réjouissances, les héros seront alors témoins d'une scène troublante. Le sage du village (le "Jedi") entrera dans une sorte de transe au cours de laquelle il prédira le bonheur des divers jeunes mariés puis, à la surprise générale, ses propos deviendront plus confus :

"Je vois, je vois la jungle défiler à grande vitesse de part et d'autre d'une route, je vois nos invités progresser lentement le long d'un tube métallique puis ils glissent et c'est la... la CHUTE !

Le sage sortira de sa transe en sursaut, tremblant et suant à grosses gouttes. Puis, interrompant un silence oppressant, s'adressera aux joueurs :

"Soyez prudents étrangers, des événements troubles que je ne puis comprendre sont liés à votre sort. Bonne ou mauvaise, leur issue ne dépend que de vous. Cependant ne vous alarmez pas, ce jour est celui du Bon Départ et tout départ en ce jour est béni, partez donc maintenant amis et que la force soit avec vous...".

C'est ainsi que les joueurs seront invités à poursuivre leur chemin. Le sage leur remettra alors les coordonnées hyperspatiales de RADISIAK qu'il a conservées et nos aventuriers pourront s'envoler vers de nouveaux dangers.

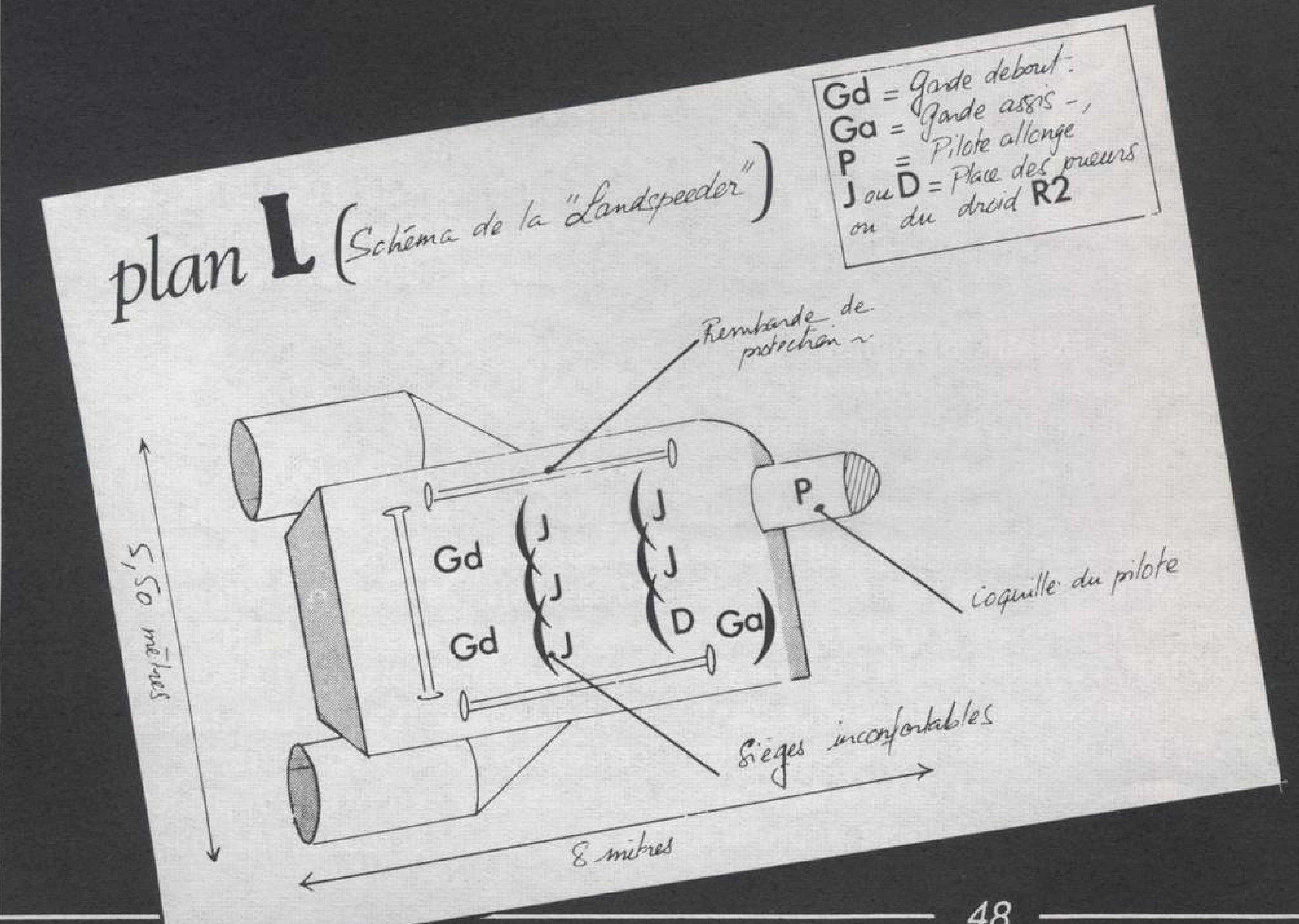
DEUXIEME EPISODE : ARRESTATION

Supposons que vos joueurs aient bien négocié le premier épisode, désormais, en possession des coordonnées de RADISIAK, ils peuvent effectuer leur trajet vers le système XENOX et plus précisément la planète LARGOS V via l'hyperespace. La durée standard de ce voyage est de sept jours.

Enfin en vue de LARGOS, planète verte à la surface recouverte d'épaisses

jungles, l'unité R2 se fera remarquer en trépignant et affichera sur son écran de visualisation les coordonnées exactes du lieu de déchargement...

Ces coordonnées correspondent parfaitement à celles de la base secrète des Rebelles de LARGOS. Entre-temps, l'intermédiaire de nos joueurs sur MAREBA III a été capturé, torturé, drogué et a fini par avouer tous les détails de l'opération en cours. La première conséquence de cette traitrise est la prise de la base de LARGOS V par les troupes impériales, la seconde, que nos héros y sont très attendus. Au moment où, suivant les coordonnées, les personnages amènent leur vaisseau juste au-dessus de la jungle, une entrée dans le sol s'ouvrira en iris et ils apercevront alors un vaste hangar. Un *jet de Recherche difficulté 20* leur permettra de distinguer une silhouette en uniforme Rebelle les attendant...
Une fois posée dans le vaste hangar, l'ouverture se refermera dans un long grondement sourd. Un homme habillé en Rebelle annoncera qu'il est au courant de toute l'affaire, fécilitera nos joueurs d'avoir dupé l'Empire puis, les personnages décrispés, lancera un : "C'est bon, c'est bien eux, vous pouvez venir...".
Alors, les deux sas A et B (voir Plan H) émettront un bruit de décompression et laisseront le passage à 20 soldats impériaux, de plus, deux batteries de Blasters à répétition seront installées en hâte devant chaque sas. Comme si le destin s'acharnait sur eux, le soit-disant "Rebelle" brandira au même instant un Blaster sous leur nez et leur demandera d'une voix forte de se rendre. L'utilisation de la Force à ce moment précis est très héroique mais faites sentir à vos joueurs qu'une occasion bien meilleure peut s'offrir à eux dans l'avenir. Un officier de l'Empire fera peu après son apparition et donnera toutes les explications que les joueurs désirent recevoir dans le simple but de les humilier. Si les joueurs ne connaissaient pas le véritable contenu des caisses, ils risquent de tomber de très haut en apprenant qu'ils transportaient des chasseurs Rebelles.

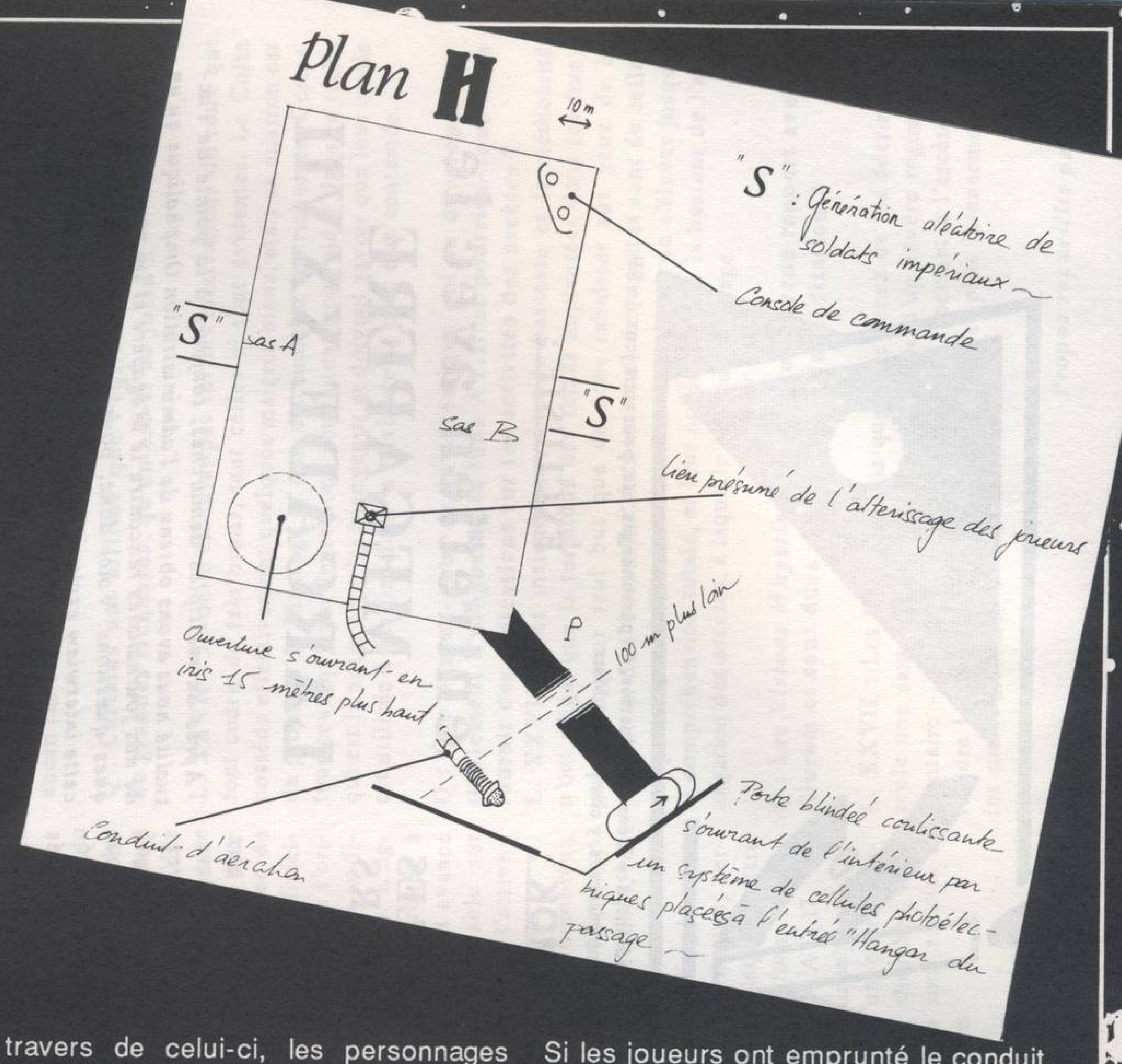


Durant cet ennuyeux discours, l'unité R2 invitera aussi silencieusement que possible nos joueurs à dissimuler en elle un petit objet (grenade, sabre-laser éteint !...).
Enfin, au moment où ils seront mis à bord d'une grande *landspeeder* reconvertie (*Plan de la landspeeder en Annexes*) pour être acheminés vers un vrai "Centre de Traitement", des techniciens de l'Empire et des droids feront leur entrée dans le hangar pour effectuer le déchargement.

Après un démarrage fulgurant, la landspeeder empruntera le passage *P* montant en pente douce (*voir Plan H*), le véhicule apparaîtra rapidement à la surface et poursuivra son chemin en ligne droite suivant une petite voie s'enfonçant dans la jungle...
Nos héros s'apercevront vite que la vitesse du véhicule rend toute tentative de fuite très difficile, cependant, s'ils décident d'agir vite avec l'aide judicieuse de la Force, ils pourront sans doute venir à bout de leurs gardes.

DERNIER EPISODE : RECUPERATION DES CHASSEURS

Au moment que vous choisirez, trois lents véhicules blindés apparaîtront dans le sens inverse de la petite voie obligeant le pilote de la landspeeder à s'immobiliser sur le bas-côté pour éviter la collision.
Une fois cela fait, le premier véhicule blindé ouvrira ses portes arrières libérant ainsi une dizaine de Rebelles qui, à moins que les gardes ne se rendent, écraseront cette faible résistance. Le chef des Rebelles s'excusera de l'exploitation faite de nos héros et ajoutera d'un air gêné :
"Comprenez, nous n'étions pas sûrs de pouvoir vous faire confiance...".
Enfin, Les Rebelles expliqueront qu'ils faisaient route vers leur ancienne base pour récupérer leur dû (un petit émetteur dissimulé dans les caisses de la cargaison les a prévenus de l'arrivée du vaisseau) et demanderont l'aide des joueurs en insistant sur les dramatiques conséquences de la situation actuelle. Si les joueurs acceptent de participer à l'attaque en leur compagnie, ils se verront attribuer des armes et seront tenus au courant du point de ralliement convenu des Rebelles. En ce qui concerne leur paiement, l'attente sera de rigueur.
A l'arrivée des Rebelles devant l'entrée de leur base, un *jet de Recherche difficulté 10* permettra de remarquer un conduit en forme de périscope dont l'extrémité visible est fermée par une grille ronde...
Pendant que les Rebelles s'attaquent à la porte blindée à l'aide de détonateurs thermiques, les joueurs peuvent essayer d'emprunter ce conduit d'aération qui les mènera au-dessus de leur vaisseau ! Atteindre le conduit nécessite un *jet d'Escalade difficulté 10*, déboiter la grille ne pose aucun problème. Après avoir rampé sur cinq mètres, une glissade inoffensive mènera les PJ jusqu'à un réduit dont le sol est grillagé. A



travers de celui-ci, les personnages apercevront leur vaisseau situé juste en-dessous et à proximité un chasseur A-wing entièrement monté. Un simple coup de pied suffit à ôter cette nouvelle grille, un *jet de Saut difficulté 10* permet un atterrissage en douceur sur le vaisseau (en cas d'échec de l'un des deux jets, considérez le joueur comme sonné). Même s'ils ne sont pas discrets, les soldats impériaux seront bien trop occupés à contenir l'assaut du hangar pour entendre nos aventuriers.
Après un moment de panique, les soldats impériaux organiseront leur résistance en balayant le hangar de leurs Blasters à répétition et l'un d'entreeux, particulièrement intelligent, actionnera l'ouverture du toit. Un technicien impérial aura alors la présence d'esprit de sauter à bord du A-wing et malgré un décollage lamentable parviendra à quitter ainsi le hangar.

Si les joueurs ont emprunté le conduit, un décollage rapide avec leur vaisseau pourra donner lieu à une poursuite à longue distance (règles p.62), sinon, malgré une charge héroique des Rebelles copieusement appuyée d'une pluie de grenades, le chasseur sera hors de portée au moment de leur décollage.
En cas d'échec de la tentative d'interception, n'oubliez-pas que le chasseur A-wing peut subitement avoir une avarie et s'écraser, pareillement, nôtre valeureux technicien de l'Empire peut parfaitement rater son atterrissage...

Christophe Senechal

Mes remerciements à toute l'équipe des "Seigneurs de l'Astrolabe" et à ceux du samedi soir...

Conséquences de l'ouverture des caisses :

En l'absence de désactivation du système de réfrigération ou si le(s) curieux ne revête(nt) pas de combinaisons spatiales le froid le(s) gèlera sur place. En commencant par "sonné" élevez chaque round le niveau de dégâts produit par le froid jusqu'à.... la mort. Pour simuler la paralysation, faites jeter un *jet d'Endurance de difficulté 5* (cumulable à chaque round) pour qu'ils puissent effectuer une action quelconque.

ANNEXES

MIMIK Moyen
Dextérité : 1D Perception : 1D
Connaissance : 2D Force : 1D
Mécanique : 2D+1 Technique : 4D+2
et beaucoup, beaucoup de Points de "Force"...
Cette race n'est pas propice à l'utilisation en tant que personnage- joueur.

Techniciens et technicien / pilote
4D en Technologie
4D en Réparation de Vaisseaux
4D en Réparation / programmation de Droids
2D dans les autres compétences dont celle de pilotage...

MIMIK "Jedi"
comme les MIMIK Moyens
+ Contrôle 9D
+ Sensation 5D

Les autres figurants ont des caractéristiques "classiques". Pour plus de précisions, nous vous invitons à parcourir les règles...



Cosmopolis est une rubrique régulière où vous trouverez au fil des numéros un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc, pour tous jeux de SF.

CRIC :

LE DIRECTEUR DU SERVICE DES MUTATIONS DANS LES FRANGES !

Le directeur du service des mutations du CRIC occupe depuis peu un poste sur une planète située en bordure des franges et de degré -2 sur l'echelle Varant : AD 72 (1). Ce poste, dont le désagrement n'a d'égal que le manque d'interêt, semble tout à fait indigne d'un personnage d'une importance telle qu' Erset MELMER. L'affaire semblait donc suffisament intéressante pour que COSMOPOLIS s'en occupe :

Au service des mutations, Erset Melmer et son sens de la bouffonnerie sont devenus légendaires : avec un humour tout personnel il s'était fait fort d'expédier quiconque lui avait déplu, "compter les insectes" à l'autre bout de l'univers et l'adjectif "melmerien", passé dans le langage courant, a pris pour les agents du CRIC le sens de "sadique".

ment de son service et proposa de l'affecter quelques années dans un secteur des plus calmes, afin qu'il puisse "retrouver son équilibre par une saine méditation". Ses adjoints s'empressèrent d'acquiecer en tout point à cette proposition, et le choix se porta sur *AD72*, planète située en bordure des franges et dont la population atteint presque 20 000 Xamuts (2).

Malheureusement, il semble qu'un programme d'inversion graphique se soit glissé dans la liste des fonctionnaires à muter, et c'est par erreur qu'Erset Melmer reçut son affectation pour AD 72.

Interrogés au sujet de cet incident, les membres du service informatique ont tous affirmé s'activer avec zèle à localiser cette erreur. Les collègues de l'interessé quand à eux déplorent la tragique méprise qui les a privés de leur responsable.

Quoi qu'il en soit, cette mutation a déclenché, à tous les niveaux du CRIC, de nombreuses réactions, dont aucune, il faut l'avouer, n'est en faveur de l'ancien directeur. L'affaire, en elle-même illustre bien le fonctionnement intérieur de cette institution : si un fonctionnaire réussit à discréditer un supérieur, c'est que ce dernier n'est pas qualifié pour l'emploi qu'il occupe. C'est donc le responsable de son éviction qui se voit attribuer le poste ainsi libéré.

Il y a fort à parier que Melmer doive rester quelque temps sur AD 72, d'autant que le service des mutations a aussi la charge des demandes de retraite. Cette affaire est d'autant plus regrettable pour l'ancien directeur qu'il s'apprêtait à postuler, auprès de lui-même, à la fonction de "*superviseur des animations et contrôleur des festivités*" sur

scandale KOMOK :

LES RESPONSABLES FACE A LEURS JUGES

Le plus grand scandale lié aux planètes sous charte de réserve, celui de la Société de Divertissement, devrait être évoqué dans sept jours devant la Cour d'Equité Intergalactique, sur Démopole. Parmis les 27 inculpés figurent Fred Kolband et Reinhard Stomp, tous deux membres du SQS. Ils ont à répondre de Violation de charte de réserve, ingérance et assassinats multiples. La société de divertissement proposait en effet à ses membres les plus fidèles de sanglantes parties de chasse sur Komoky 21 (planète réservée du secteur T14). On estime à plusieurs centaines le nombre d'indigènes abattus durant ces derniers mois.

Ces massacres, "couverts" par les commissaires responsables de cette zone (manifestement soudoyés) auraient pu passer inaperçus si plusieurs mil-

EXCLUSIF :

entretien avec le MEGAPERE LARCADE XXVII

Après de multiples démarches, toujours à la pointe de l'actualité nous avons obtenu de l'administration Omphalique qu'un de nos journalistes rencontre le Mégapère et lui soumette quelques questions. Voici donc, pour les lecteurs de Cosmopolis cette interwiew exclusive :

Q : Mégapère, vous avez été désigné voici quatre AnnO pour conduire l'Eglise Multiverselle. Vous n'êtes pas sans savoir que plusieurs études parues récemment font état d'un sérieux recul du Culte dans de nombreux systèmes. A quoi attribuez vous ces échecs ?

L. XXVII : "Recul", "Echec" : ces mots me sont inconnus, et les faits que vous évoquez sont pure bouffonnerie. Il est scandaleux que l'on voit ainsi se multiplier ces ouvrages tendancieux dont les auteurs, liés aux vendeurs d'idoles prétendent que le rayonnement d'Omphale pâlit. De telles études tiennent-elles compte de l'attachement de nos fidèles à leurs choix profonds et de l'ignorance de ceux qui, égarés par les prophéties fantaisistes de précheurs avides, sont privés de l'*Iridescence Ultime de Paix Intérieure* accompagnant la révélation de la vraie croyance ? Vous devriez plutôt poser cette question à nos fidèles et constater avec quel zèle ils se préparent au *Voyage Transitoire*, rejoints en cela par des adeptes de plus en plus nombreux.

En effet, distribuant les affectations sur *Rigel* ou *Irismonde* avec une parcimonie proche de l'avarice, sa prodigalité s'orientait plutôt vers les planetoïdes de classe XB 192 bis ou ter (donc de degré varant négatif).

Cependant, grâce à son action remarquable, presque toutes les planètes, planetoides ou lunes situées en bordure des franges possèdent au moins un habitant, tantôt un agent fiscal, tantôt un responsable du CRIC (souvent du second rang), tantôt un technicien des services d'essais modulatoires. Toutes les victimes de Melmer ont cependant le point commun d'avoir l'esprit particulièrement vif et une intelligence brillante, qualités qui exaspéraient plus que tout l'ancien directeur.

Il vint donc naturellement aux oreilles de Melmer qu'un certain *"Tesre Remlem"* de Rigel, (agent-fantôme dont le matricule ressemblait fort à celui de l'intéressé) avait émis quelques doutes quand à son impartialité, osant même le traiter "d'incapable sadique et prétencieux".

Après réflexion, Melmer estima que la verve de ce "jeune coq" était néfaste au bon fonctionne-

Le nouveau directeur, un jeune académicien du troisième échelon arrivé récement d'une planète XB 972 Bis a bien voulu nous confier son sentiment :

"Cette affaire, assez obscure au demeurant nous oblige à agir sans précipitation et une période de reflexion s'impose. J'ai d'ores et déjà reçu une réclamation de la part de Melmer, et je me suis promi d'accorder toute l'attention nécéssaire à cette requête. "

Flora 20, la toute dernière lune de distraction du système Asmaël.

Nick Hallan

(1) : L'echelle Varant figure le degré d'évolution culturelle et sociale d'une planète, le niveau 0 indiquant une société tribale, et les niveaux négatifs ...

(2) espèce ressemblant de loin au lémurien brun de Tethys, mais à l'intelligence larvaire.

liardaires ne s'étaient vantés de leurs révoltants tableaux de chasse.

Cette affaire nous conduit une fois de plus à regretter le laxisme et le manque de zèle de certains membres de l'Encyclopédie qui, inconscients de la mission qui est la leur, laissent ainsi des individus perturber le développement de planètes peut-être promises à un grand avenir.

K.P.

Q : Justement, pourriez vous nous donner une estimation du nombre des fidèles ?

L. XXVII : Quoi que triviale et vulgaire, votre question n'est cependant pas dénuée de tout intérêt et met en lumière un problème des plus complexes : comment peut-on juger de la foi de l'homme dans la vraie croyance, et tous les fidèles se révèlent-ils à nous ? Les foules d'hommes et de femmes qui, dans l'intimité (comme cela est prescrit) effectuent les trois danses et les sept *bondissements* doivent-ils être recensés comme les *boeuws* de la planète *Baldi* ? Mais la foule des Omphaliens est trop grande pour être aisée à estimer. C'est à cette fin que les membres de la confrérie scrutatrice ont mis au point *"l'Algorythme de la Révélation Omphalienne"*, programme abstrait très performant, tenant compte de facteurs tels que l'âge des populations, le degré d'évolution Varant et l'ampleur des relevés sysmographiques aux heures des danses bondissantes. Force m'est d'avouer que l'ordinateur nous a fourni une réponse semblable en tous points à nos estimations et dont nous sommes totalement satisfaits : Les fidèles du Viscère-Univers sont une multitude, et l'importance d'Omphale ne peut en aucun cas être mise en doute.

Q : Certains ont affirmé que l'église multiverselle possède de grandes richesses, qu'en est-il au juste ?

L. XXVII : Je ne m'étendrai pas sur les motivations de ceux qui font courir de tels bruits, tant celles-ci sont évidentes. Le Culte possède effectivement quelques maigres biens, mais sa mission est de propager le Message et non d'accumuler les richesses. Certes, tous ceux qui, par leurs dons souhaitent nous aider dans la tâche qui est la notre sont les bienvenus et doivent savoir que leur obole est utilisée à des fins dont la rectitude ne peut être contestée.

Q : Que pensez-vous de la polémique qui se développe actuellement à propos de la lune AT.17 et pourriez-vous nous fournir des indications sur les activités des ascètes ?

L. XXVII : Ces insinuations, dont la bassesse et la médiocrité n'ont d'égal que la turpitude des sectes implantées dans les franges, n'ont pour seul but que de nous rabaisser aux yeux de la population de l'Oecumène. Les activités des ascètes sont de celles qui permettent à l'homme de se transcender et de s'élever jusqu'à la compréhension totale, et leur noblesse est à la hauteur de l'abnégation des ascètes, à laquelle je rend hommage.

Q : Les *Visions Mhystiques* n'ont donc aucun rapport avec le Glurôm et sont dues uniquement à la méditation ?

L. XXVII : Les faits sont tels que vous venez de les décrire, car seule une saine méditation, accompagnée d'un sévère régime alimentaire - algues bouillies et eau pure - permet à l'ascète d'atteindre les sommets et de voir plus loin et plus intensément que les autres mortels.

Propos recueillis par J-F K

Ariostel

UN ASCETE DANS L'ESPACE

Un jeune couple en croisière intime à bord d'un petit vaisseau a découvert, et recueilli, un naufragé dans le secteur d'Ariostel.

L'homme dérivait apparemment depuis plusieurs jours dans un scaphandre autopropulsé lorsque les appareils du "Photon Pourpre" l'ont repéré. Immédiatement, le programme de sauvetage s'est enclenché, et l'individu à été recueilli à bord.

Alternant des phases de catalepsie et des périodes de délire profond, son état a causé de vives inquiétudes à ses bienfaiteurs. En effet, durant ses brèves périodes de conscience, son comportement s'est fait fort inconvenant, courant nu dans les coursives en braillant des chants obscènes entrecoupés de phrases incohérentes. Il a même, dans un accès de démence, fait subir les derniers outrages à la jeune épouse. Placé sous sédatifs puissants, il a été conduit sur Ariostel, où l'antenne locale du CRIC a immédiatement entamé une enquète.

Après analyses, il s'est avéré que l'individu avait absorbé de fortes doses de Glürom, cette drogue hallucinogène, dont l'usage, totalement prohibé, s'est répandu dans l'Oecumène depuis une dizaine d'*AnnO*, sans que le CRIC ai pu en découvrir la provenance. Cette substance, extraite d'une algue extrêmement rare, provoque d'importants troubles visuels, tactiles et auditifs, combinés avec un état de surexcitation proche du délire éthylique. Son usage répété, comme il a pu être démontré, entraine des lésions définitives dans plusieurs régions du cerveau.

Selon les premiers rapports du CRIC, l'individu serait l'un des membres de la communauté d'Ascètes Omphaliques installée sur AT.17. On se souvient encore de la polémique qu'avait provoquée la mise en chantier de cette lune totalement artificielle, notamment au sujet de l'origine des fonds ayant servi au financement de l'opération. L'Eglise Multiverselle, interrogée à plusieurs reprises n'avait avancé aucune explication notable sur ce financement et sur l'activité des ascètes qui y résident.

D'ores et déjà, de nombreux détracteurs de l'Eglise Multiverselle ont réagi à cet incident, reprenant les accusations traditionnelles qui sont dirigées vers cette vénérable institution, certains allant même jusqu'à mettre en doute les *"Visions Mhystiques"* des ascètes d'AT. 17

. Quant aux émissaires Omphaliques (membres d'un ordre contemplatif) venus chercher l'ascète égaré, ils se sont refusés à tout commentaire.

de notre envoyé spécial,

Georg von Ale

---

le Cercle Aristocratique de Rigel, signale à tous ses membres que la Hijorl AnnOelle aura lieu dans sept jours standards. A cette occasion, tous les nobles présents devront rivaliser d'élégance sur le thème "la Saison d'Amour de l'Oiseau Xériaty" et c'est à l'issue du bal qu'aura lieu l'élection du "Seigneur de l'AnnO".

Le lieu de la Hijorl reste néanmoins mystérieux et les invités sont priés de se rassembler sur l'astroport "lueur d'aube" à 14.00 hst.

Kambyl de Bröons



...traditore. Pour ceux qui ne connaissent pas l'Italien, ce dicton peut se traduire (trahison !) par : traducteur = traître. L'équipe des traducteurs du guide du maître et du manuel du joueur n'a pas réussi à faire mentir les Italiens et, dans la masse de texte que cela représente, se sont inévitablement glissées quelques erreurs ou imprécisions.
Quand il s'agit de simples coquilles ou de phrases un peu mal tournées, cela ne vaut pas la peine d'être relevé. Qui n'en fait pas ?
D'autant que le texte d'origine est loin d'être un modèle de clarté et de rigueur. Cependant, dans certains cas, et principalement dans le texte d'explication des sorts du manuel du joueur, cela peut conduire à des différences notables d'interprétation entre les joueurs qui jouent avec la version française et ceux (dont je suis) qui continuent à jouer avec la version anglaise. Je sais bien qu'avec AD&D il y a rarement deux joueurs qui interprètent le même sort de la même façon, mais cela est dû souvent à un défaut de lecture des règles et au fait qu'il y a la plupart du temps transmission orale de joueur à joueur, sans que l'on prenne la peine de vérifier dans le texte. Néanmoins, pour ceux qui ont le souci de l'exactitude je livre ici quelques points que j'ai relevés au cours du jeu, sans les chercher systématiquement. Il est donc plus que probable que le recueil qui suit est loin d'être exhaustif ; et d'ailleurs si vous-mêmes avez repéré quelques erreurs de ce style, n'hésitez pas à nous en faire part

MANUEL DU JOUEUR (MaJ)

Silence (MaJ p 46)
Le traducteur nous indique :
"Si la créature n'est pas consentante, elle a droit à un jet de protection, et, s'il est réussi, la zone de silence se crée derrière elle."
D'où l'on pourra légitimement déduire que si la créature visée réussit son jet de protection elle n'est pas prise dans le silence (puisque la zone se crée derrière elle).
Or dans le texte anglais deux mots n'ont pas été traduits : "The spell effect locates about one foot behind the target creature".
Traduit mot à mot cela donne : "l'effet du sort se localise à un pied (environ 30cm) derrière la créature visée". Ce qui, compte tenu de l'aire d'effet, implique que la créature est prise dans la zone de silence, même s'il lui est possible d'en sortir ultérieurement.

Paralysie (MaJ p 45)
"Le niveau du clerc lançant le sort correspond à la durée plus 4 rounds".
Il s'agit d'une simple inversion, lire : "La durée du sort correspond à 4 rounds + 1 round par niveau du jeteur de sort".

Lumiere Eternelle (MaJ p 47)
"La lumière créée est très vive (pratiquement comme en plein soleil)".
Le mot anglais qui a été traduit par plein soleil est "full daylight", or en Anglais il y a un mot pour désigner la lumière du soleil : "sunlight".
Quelle importance me direz-vous, et je serais d'accord avec vous si cette nuance n'avait son importance en ce qui concerne les vampires qui, comme chacun le sait, craignent particulièrement la lumière du soleil.

Invocation d'Insectes (MaJ)
"La créature attaquée subira deux points de dégâts par round de combat, et elle ne peut rien faire d'autre que d'essayer de s'éloigner des insectes pendant le temps où elle se fait attaquer".
C'est "fend off these insects" qui a été traduit par s'éloigner des insectes. Il s'agit en l'occurence d'un contresens car traduit mot à mot cela donne "elle (la créature attaquée) ne peut rien faire à part tenter de se défendre de ces insectes...". Il n'est donc pas question de sortir du nuage tant que celui-ci attaque.

Detection de l'Invisible (MaJ p 69)
"Avec ce sort le magicien est capable de voir les objets et les créatures invisibles, astraux, éthérés, cachés ou hors de phase".
Que voilà un bon sort qui permet de détecter les portes cachées et autres objets du même nom... vive la version française ! Je ne vais pas entrer dans le détail du texte anglais, sachez simplement qu'il parle d'une part des objets invisibles et d'autre part (mot de liaison "as well" - aussi bien que -) des créatures éthérées, invisibles, cachées..., etc. Les deux (créatures et objets) ont été abusivement mis en facteur commun des adjectifs. Exit donc portes cachées et autres objets du même nom... dommage.

Telekinesie (MaJ p 81)

"Le sort de télékinésie peut être utilisé pour faire chuter des opposants dont le poids ne dépasse pas la limite autorisée..."

Un peu plus loin : "De même, si une créature sujette aux effets du sort ne peut pas se déplacer, il est possible de les contrer (les effets du sort, je suppose - NDA -) en la faisant se mouvoir, à condition que la vitesse de déplacement du sort (!, NDA) n'ait pas atteint 16" par round".

Bon, là ils ont fait fort ! La première partie est un contresens, quant à la deuxième, il faut se prendre la tête et il vaut mieux connaitre le texte anglais pour comprendre de quoi il s'agit.

Tâchons de remettre tout ça à l'endroit : le texte Anglais nous dit (traduction mot à mot) :

"Notez que "telekinésie" peut être employé pour déplacer (move) un opposant qui tombe (who falls) dans (within) les limites de poids du sort".

Ce n'est pas encore très clair (les traductions mot à mot font toujours un peu charabia) mais ce qui l'est, c'est que l'opposant ne tombe pas par terre. Disons que le sort permet de déplacer un opposant dont le poids ne dépasse pas la capacité du sort. C'est déjà un peu différent que de le faire chuter. Mieux encore, un peu plus loin on trouve (mot à mot) :

"De même l'ambulation (capacité de se déplacer sur ses jambes - NDA -) ou une quelconque autre forme de capacité de déplacement si la victime du sort ne peut pas marcher, contre les effets de "télékinésie", pour autant que la vitesse (de déplacement) n'ait pas atteint 16" par round".

En d'autre termes cela veut dire que l'on n'a aucune chance de déplacer quelqu'un qui s'y oppose pour peu qu'il ait une capacité propre de se mouvoir (marcher, ou, s'il ne peut pas, voler, ramper... n'importe quoi). Il vaut mieux qu'il soit ligoté, évanoui, paralysé... et même dans ces cas, s'il se réveille ou se libère avant d'avoir atteint 16"/ round, il peut toujours descendre du métro en marche.

LE GUIDE DU MAITRE (GM)

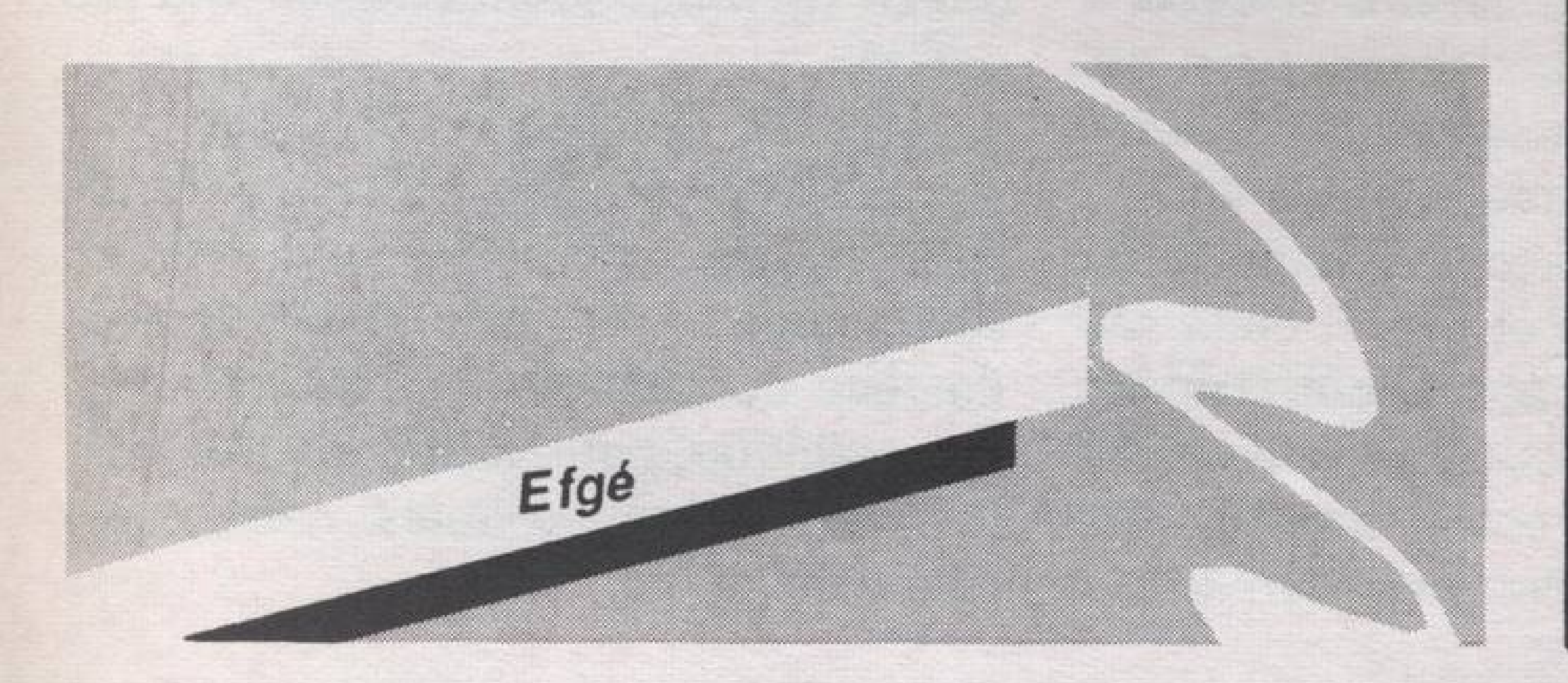
Initiative (GM p58)

"La surprise donne l'initiative au groupe non / ou le moins surpris. Elle est déterminée lors d'une rencontre et au début de chaque round de combat."

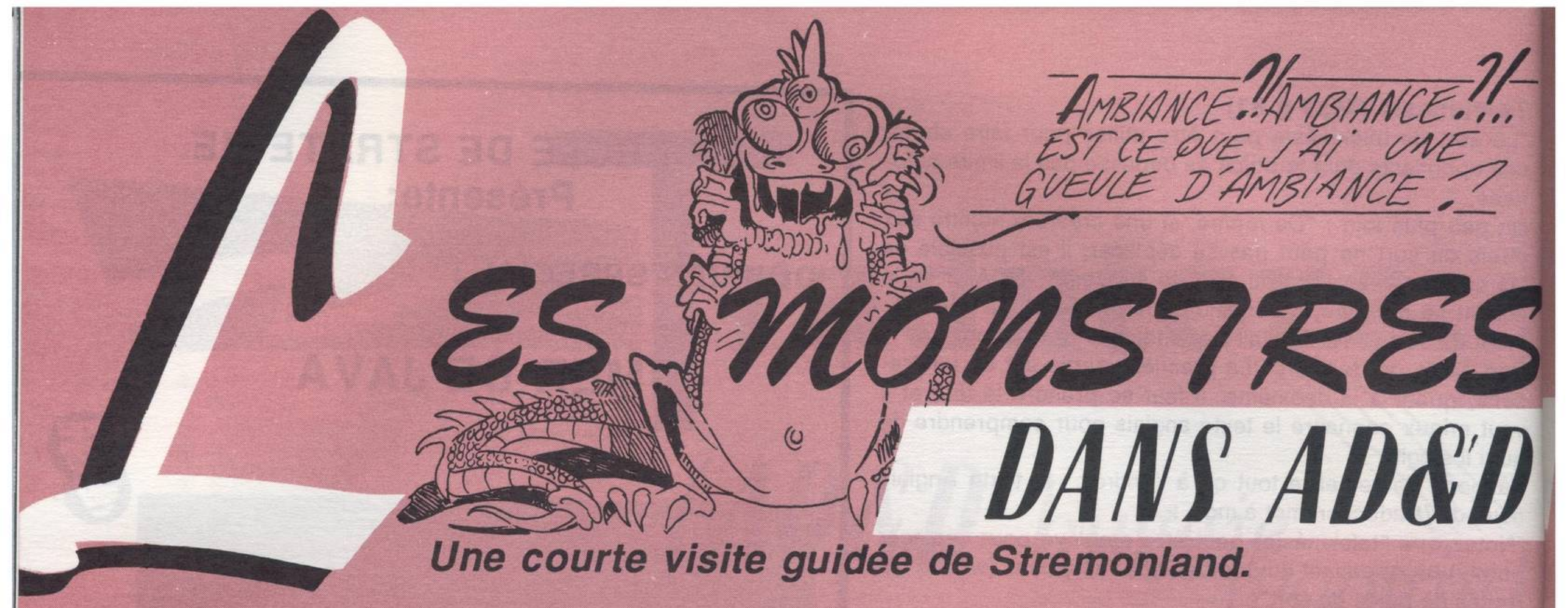
N'importe quel joueur novice comprendra que la surprise est tirée au début de chaque round de combat (on n'arrete de me surprendre !).

Le traducteur a laissé de côté un mot "otherwise" (autrement), qui en toute logique ne peut s'appliquer qu'à l'initiative. Le texte modifié pourrait alors donner :

"La surprise donne l'initiative au parti non / ou le moins surpris, elle est (l'initiative évidemment), autrement, déterminée lorsqu'une rencontre arrive et au début de chaque round de combat.







LES MONSTRES DANS AD&D

Une courte visite guidée de Stremonland.



Avec la traduction du MM1 (premier tome du manuel des méchants monstres morveux et moribonds) il est enfin possible de jouer à AD&D uniquement en francais...

"Ce compendium de monstres permettra aux Maîtres de Donjon de peupler leurs campagnes de créatures légendaires et redoutables qui seront autant de défis à la sagacité des joueurs et aux pouvoirs de leurs personnages" proclame fièrement la jaquette. Dans un premier temps le défi est plutôt pour le pauvre MD qui est obligé de se taper plus d'une centaine de pages d'une écriture serrée, à peine aérée par des dessins d'une nullité redoutable (TRANSECOM a repris ceux de la version anglaise) et surtout composée de caractéristiques techniques. Un catalogue de la Samaritaine avec seulement les références en quelques sorte. Mettons-nous bien d'accord : je ne conteste absolument pas la nécessité d'un bestiaire pour AD&D : après tous les monstres et les objets magiques sont les deux moteurs de ce jeu. Simplement le MM1 (ainsi que le MM2 et le Fiend Folio) est un ouvrage fourre-tout où règne la pagaille et l'incohérence la plus totale. Les monstres sont classés par ordre alphabétique ; leur description consiste en une énumération fastidieuse de chiffres (dégâts : pif, paf, pouf : 2-16, 2-16, 3-12) de leur habitat (dans les recoins obscurs des souterrains...) et de leur valeur marchande (Blaireau : sa peau vaut de 10 à 30PO ; utile comme renseignement, non ?). En ce qui concerne leur mode de vie, leur organisation sociale, leur place dans l'univers et celle qu'occupent les aventuriers dans leur tradition culinaire, rien.

DES MONSTRES, PAS DES BETES

Avant de tenter de clarifier un chouia le salmigondis du MM1, je me permets de rappeler quelques principes généraux qui permettent de donner aux monstres tout leur relief (de repas, niark, niark!). Il faut tout d'abord établir une distinction entre les monstres intelligents et ceux qui ne le sont pas. Ces derniers, qu'ils soient fantastiques ou non, se comportent toujours d'une manière prévisible pour celui qui en a fait l'étude : ce ne sont que des animaux. Un serpent géant et ailé, même s'il a l'habitude de s'envoyer un mammouth au petit déjeuner, mène la même vie qu'une vulgaire couleuvre. Ses réactions seront fonction des mêmes instincts : conservation, peur, faim... Ce type de créatures est essentiellement utile pour créer une ambiance fantastique et dangereux et pour donner une dimension épique et héroique aux aventures des PJ (cf le gros serpent qui garde le joyau de la tour dans "Conan le barbare").

Mais les monstres intelligents sont bien sûr les plus intéressants à jouer. Et je dis bien : à jouer. En effet qui dit intelligence dit réflexion, évolution, culture, langage, organisation sociale complexe, etc. Autrement dit les monstres intelligents ont une certaine conception de la vie et généralement un but. Il est donc capital pour un MD lorsqu'il emploie de telles créatures dans un scénario d'avoir une assez bonne idée de leurs motivations et coutumes de façon à pouvoir les jouer de manière cohérente. Entre autres la première question à se poser est : Que font-ils là ? Si un groupe d'aventuriers rencontre quelques Orques en vadrouille dans les souterrains poussiéreux et déserts d'une nécropole abandonnée, c'est qu' une bonne raison motive leur présence (celle des Orques pas des aventuriers qui sont de toute façon toujours là où ils ne devraient pas être) ; et cette raison le MD la connait. Peut-être les Orques sont-ils en quête du même objet que les PJ ? Peut-être ont-ils été chargés de surveiller ces derniers ? Qui sait ? Sûrement pas les aventuriers qui du coup risquent de ne plus considérer les Orques comme de la simple chair à pâtée et sont ainsi amenés naturellement à jouer plus finement.

Tout ce petit discours sur le comportement des monstres invalide, vous l'avez sûrement réalisé, l'un des principes les plus stupides d'AD&D : celui du monstre errant. S'il est possible en toute logique de rencontrer des monstres en traversant leur terrain de chasse par exemple, il s'agit là de cas suffisamment rares pour être négligés et qui ne nécessitent aucunement un lancer de dés régulier.

RENCONTRES DE DIFFERENTS TYPES

Dans le but d'aider ceux d'entre vous qui souhaitent élaborer leurs propres scénarios, voici un mini-guide des différents genres de monstres présentés dans le MM1, assorti de quelques conseils voire suggestions d'adaptation. Libre à vous d'en tenir compte ou non.

Les monstres-animaux

Il s'agit là seulement d'animaux plus ou moins courants qui composent l'essentiel de la faune d'une région. Cela va du Léopard au Mulet en passant par l'Ours Brun et le Babouin. Tous ces animaux craignent plus ou moins fortement l'homme (et même le hobbit) et ne représentent des dangers potentiels que dans des cas extrêmes (lorsque les PJ s'installent dans la grotte d'un grizzly ou rencontrent une lionne et ses petits).

A noter : la prédilection de Gygax pour les espèces géantes. Presque chaque bestiole est affublée d'une version "taille large" : rat, mille-pattes, brochet (le rêve du pêcheur !). Tout ceci a un sympathique petit relent de superstition moyenâgeuse mais n'est guère utile dans le jeu.

Les monstres-pièges

Là encore il ne s'agit pas véritablement de monstres puisque ces créatures agissent en fait comme des pièges : que ce soit l'Attrapeur qui étouffe ses victimes ou le Pudding Noir (monstre typiquement anglo-saxon) qui les dissout, ils fonctionnent aussi mécaniquement qu'un bête piège. Pour varier un peu le menu, au lieu de la traditionnelle fosse remplie d'épieux, un peu de Gelée Ocre qui dégouline le long des murs, pourquoi pas.

Les monstres mythologiques

Que ferions-nous sans l'antiquité ? Quelques-uns des plus beaux spécimens du bestiaire fantastique datent de cette époque et ils se retrouvent comme de bien entendu dans le MM1. Ces créatures sont généralement d'une grande puissance (de 5 à 10 dés de vie en moyenne) et doivent donc être employées parcimonieusement. Beaucoup ont été créés par un dieu quelconque ou sont le fruit d'un accouplement contre-nature. Certaines, telle l'Hydre, le gardien par excellence, ou encore le Griffon sont des monstres-types : peu intelligents mais forts et effrayants. Ils sont généralement au service d'une entité d'une puissance supérieure. D'autres enfin, la Méduse, le Sphinx, sont suffisamment puissants et intelligents pour jouer le rôle du super-méchant ou d'un PNJ très important dans un scénario.

Imaginez un peu cette histoire : un Sphinx demande aux aventuriers de retrouver un vieux sage qui est le seul à connaître la réponse à une devinette particulièrement ardue (les Sphinx adorent les énigmes et ne supportent pas d'en ignorer la solution). Le sage est hélas retenu prisonnier dans un labyrinthe gardé bien évidemment par un minotaure ; les PJ, mis sur le chemin par une joyeuse bande de Satires, découvrent le monstre à tête de taureau transformé en pierre : une Méduse est passé par là ! Pourquoi ? etc...

Potassez-donc un ou deux livres sur la mythologie, vous apprendrez beaucoup sur ces créatures et en plus les idées de scénarios vous viendront facilement.

Les Humanoides

Les monstres les plus utilisés. Ils ont l'énorme avantage d'être intelligents (moyennement mais c'est mieux que rien) et de ressembler suffisamment à l'Homme pour ne pas paraître trop étranges. Et il faut bien reconnaître qu'ils servent surtout de chair à pâtée (scénario 1er niveau - type : des Orques font des raids dans le coin, allons-y !).

On peut pourtant créer des aventures très intéressantes avec les humanoides. Pour cela il faut se donner la peine de leur inventer une organisation sociale cohérente, des croyances et des coutumes. Et surtout éviter le manichéisme outré qui interdit la plupart du temps les scénarios "intelligents" autour des Orques et autres Gobelins.

Admettons que les aventuriers soient à la recherche d'un effroyable nécromancien (encore un !). Dans les parages de la Tour Noire, ils tombent sur une tribu de Gnolls qui au lieu d'être au service du sorcier sont au contraire ses victimes. Pour la circonstance les Gnolls ne sont pas chaotiques-mauvais mais chaotiques-neutres ; ils se montrent prêts à aider les PJ dans leur mission, quitte à leur jouer un sale tour plus tard. Gardez toujours présent à l'esprit que les humanoides ont souvent un but, une volonté, qui explique leurs actions. Ainsi les Gnolls souhaitent se débarrasser du nécromancien qui les exploite puis ensuite récupérer ses immenses richesses, sans partager, bien sûr.

Un petit mot sur les Lycanthropes : dans AD&D ils sont plus à considérer comme des races à part entière que comme des humains qui se transforment dans certaines circonstances. Il est tout à fait possible de rencontrer des familles de rats ou de sangliers-garous ; ce ne sont alors que des monstres comme tant d'autres. C'est une conception tout à fait imbécile de la lycanthropie ; celle-ci est en effet une malédiction qui frappe un être vivant et lui donne une dimension tragique. C'est une source inépuisable de role-playing car un Lycanthrope ne peut ni prévoir ni maîtriser sa transformation ; il se peut même qu'il n'en ait pas le souvenir !

Les morts-vivants

Les meilleurs monstres, ceux qui font les parties les plus vivantes ! (mais si, j'ai osé). Les morts-vivants sont de par leur nature même terrifiants : qu'y-a-t-il de plus effrayant que la perspective de la mort et de la damnation éternelle? Je suggère d'ailleurs que la seule vue, même des moins puissants d'entre-eux, crée l'effroi chez les aventuriers.

N'oubliez pas lorsque vous peuplez temples abandonnés et cimetières de ces horreurs que les non-vivants sont créés par une puissance supérieure : typiquement un clerc ou un mage. Il doit donc exister une raison à leur présence. Les plus puissants d'entre eux, Spectres et surtout Vampires et Liches sont des ennemis de choix, qui remplacent avantageusement l'habituel affreux sorcier.

Enfin, détail plaisant, les morts-vivants sont très pratiques pour clouer le bec aux aventuriers trop sûrs de leur force: un ou deux niveaux en moins, ça vous rend humble.

Démons et Diables

L'apparition de ces créatures des ténèbres dans le cours du jeu doit être extrêmement rare. Ne pouvant se rendre sur le plan matériel sans y être appelés ils ont tendance à influer sur les événements par le biais d'agents dévoués : adeptes de cultes satanistes, créatures mauvaises jusqu'à l'os, etc. Surtout, surtout, évitez la banalisation : pas de manifestations de "Type I" ou d'Erinyes à chaque séance !



Les diables et démons sont certes nombreux mais il y a plus de chances (et c'est beaucoup plus intéressant question role-playing) que les aventuriers aient toujours à faire à la même créature : personnalisez vos démons ! Ne dites-pas un "type IV" mais Glabrouch l'immonde cloporte des Abysses !

Les Dragons

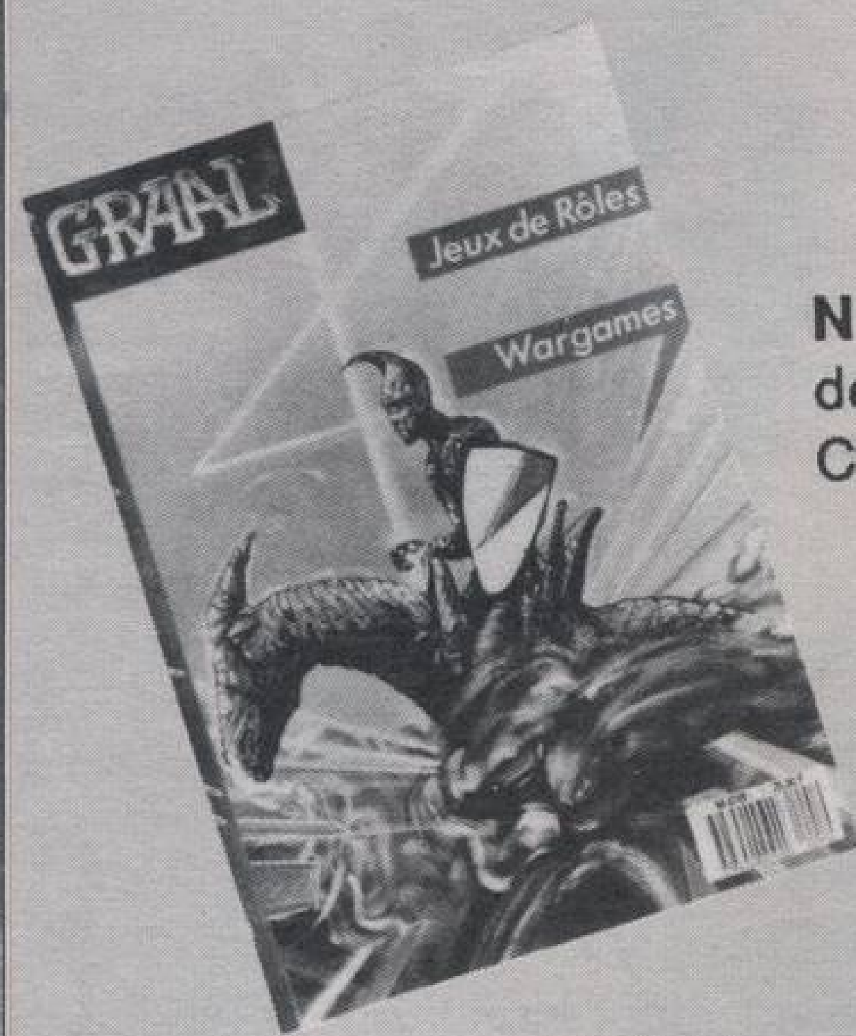
Je serai bref : les Dragons dans AD&D sont honteusement sous-estimés. Si vous voulez qu'un dragon fasse vraiment connaître le grand frisson à vos aventuriers, essayez cette recette : le Dragon ne dort pas (ses défenses magiques l'ont réveillé), il ne peut pas être subjugué (subjuguer un dragon me paraît être un concept aussi crétin que de vouloir dresser une puce), il a un minimum de dix dés de vie, il sait lancer des sorts et enfin en cas de combat il se bat intelligemment : c'est-à-dire en vol, avec quelques passages en rase-motte histoire de souffler un p'tit coup, et quand les PJ sont bien roussis il peut envisager d'aller les finir personnellement à moins qu'il ne préfère les bombarder de sorts ou envoyer ses rejetons pour qu'ils se fassent les dents.

Les N'importe Quoi

Enfin, pour finir, les monstres folkloriques, ceux sans lesquels Donjons ne serait pas Donjons : le Criard, la Spore Gazeuse, la Taupe Psy et une flopée d'autres. Leur pouvoir n'est cependant pas négligeable : il arrive qu'un aventurier meurt de rire en les voyant.

Voilà, plus de place, je m'arrête là. Il y aurait encore beaucoup de choses à dire, alors si vous souhaitez voir dans GRAAL des articles détaillés sur certains types de monstres, manifestez-vous.

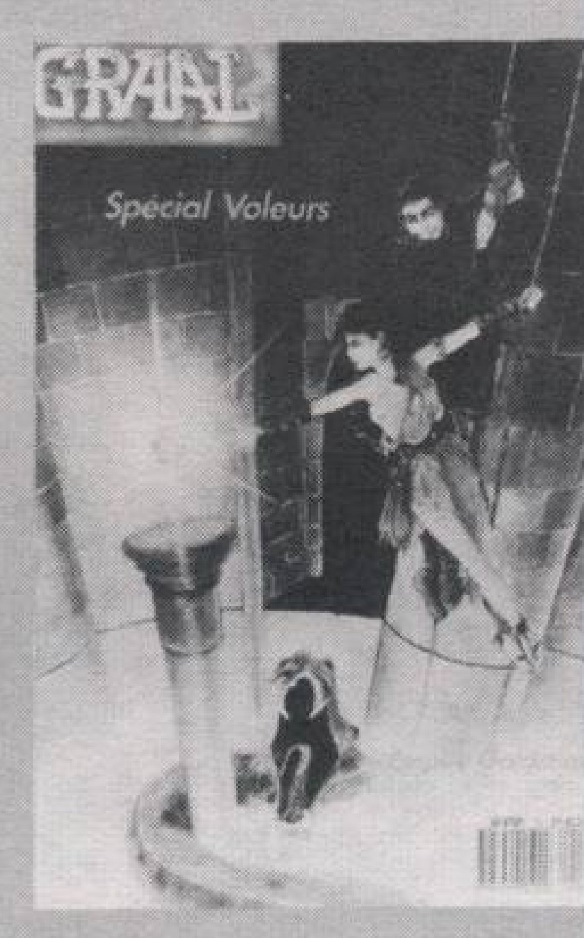
Eric Usher

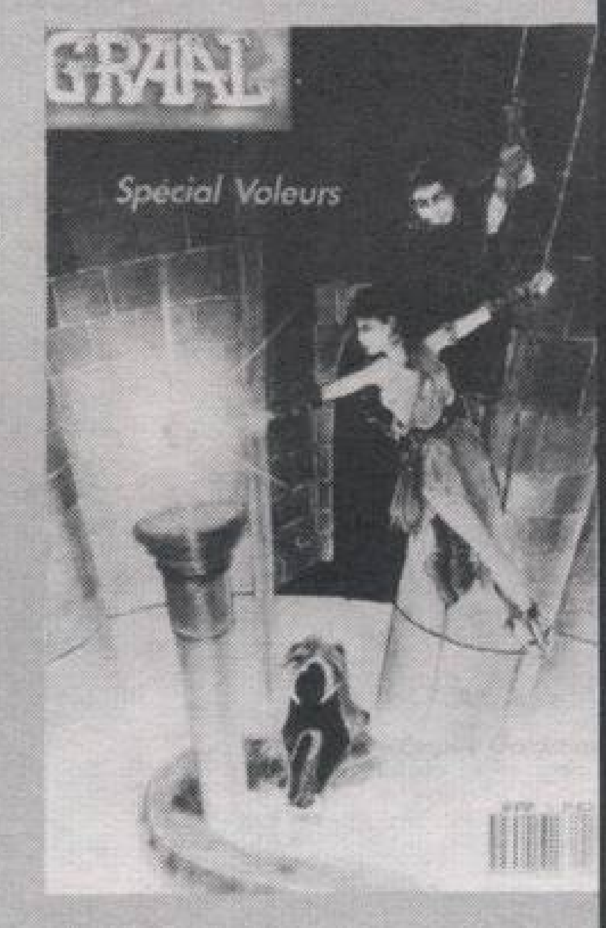


N° 1 : Une cité d'amazones, les jeux de science-fiction. *Scé* : Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon.



N° 2 : Tout sur JRTM et les super-vilains ; AD&D : on y revient toujours *Scé* : AD&D, Cthulhu.





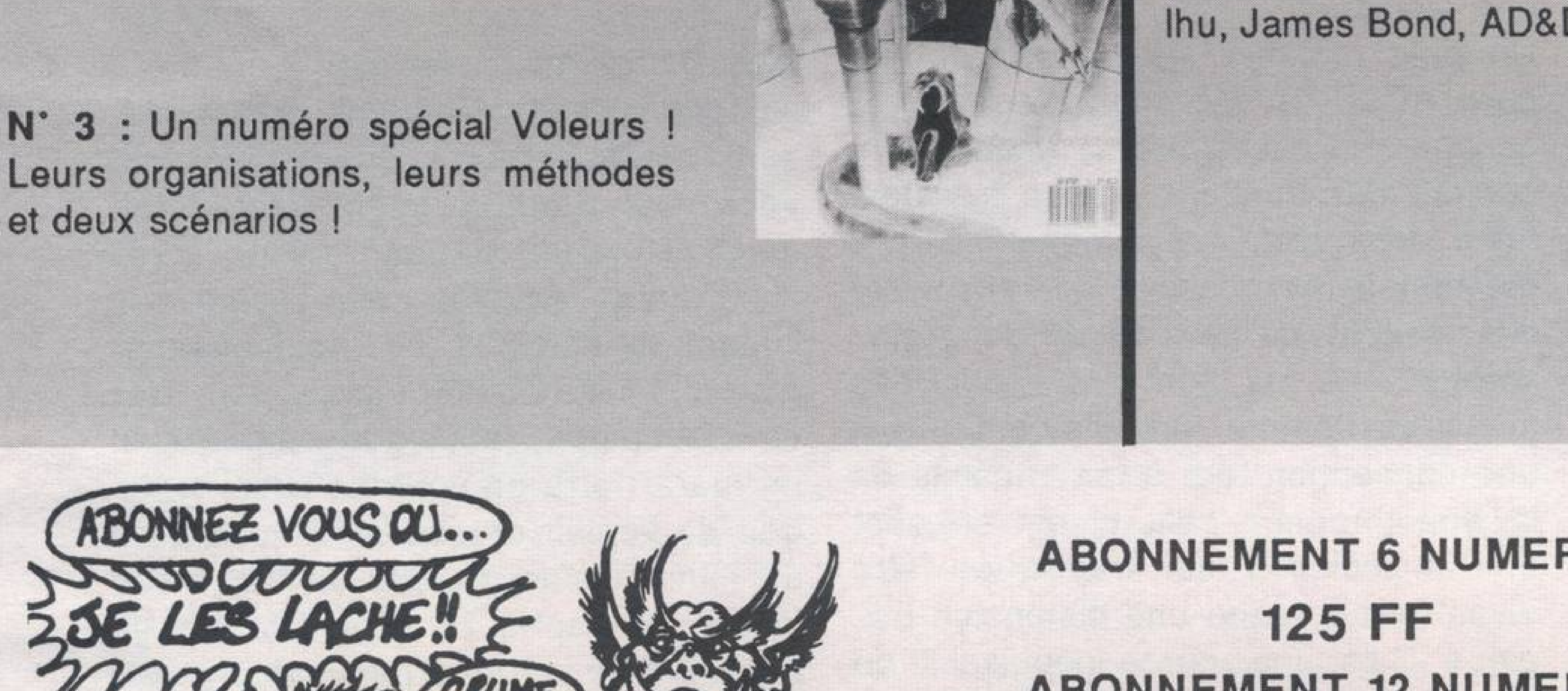
N° 3 : Un numéro spécial Voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios !

N° 4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer ; Cry Havoc et compagnie.

N° 5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR, jeu en encart, *Scé* : RuneQuest, Warhammer Battle

N° 6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok ; le pick-pocket, ambiance dans Cthulhu, Scé : Cthulhu, James Bond, AD&D.

Commandez les anciens numéros : 25F.



ABONNEMENT 6 NUMEROS

125 FF

ABONNEMENT 12 NUMEROS

225FF

Superbe reliure GRAAL
60FF port compris

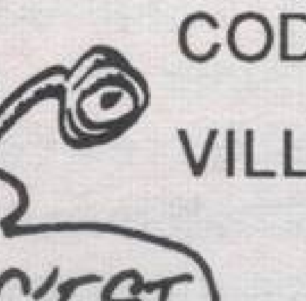
Libellez vos chèques à l'ordre de : SOCOMER 35 rue Simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :





PHOTOCOPIEZ-MOI !

WARGAME CONSTRUCTION SET

Enfin, depuis le temps que je l'attendais, il est arrivé, le premier Wargame de SSI (pour ceux qui ne connaissent pas, *Stratégic Simulation Incorporation*) pour *Atari ST*. Fébrilement j'ouvre la boite et je découvre un petit catalogue des produits de la firme, une disquette et le manuel.
Après avoir jeté un petit coup d'oeil sur le manuel je glisse la disquette dans mon Atari préféré et c'est parti !
Vous pouvez jouer à deux, l'ordinateur arbitrant alors la partie ou seul face à l'ordinateur, ce qui est à mon avis le plus drôle. Vous pouvez simuler n'importe quel type de conflit et choisir l'époque de la rencontre, la nature du terrain, les forces en présence et comme si cela ne suffisait pas, l'échelle de la rencontre. La disquette propose huit scénarios, cinq pour le jeu en solitaire et le reste pour le jeu à deux. Les scénarios proposés recouvrent toutes les époques de l'attaque du château-fort au conflit dans l'espace. La différence entre les scénarios pour deux joueurs et les autres réside surtout dans l'équilibre des forces, l'ordinateur ayant une légère tendance kamikaze, il faut pour équilibrer la partie le nantir d'un bon nombre d'unités.

Le système de création de scénario est assez bien fait ; il permet de rendre la plupart des situations que l'on souhaite reproduire mais au prix de nombreux essais.
Pour chacun des scénarios on doit définir les unités en présence. Douze attributs définissent chacune des unités : cela passe des capacités de portage à l'attitude des unités ennemies et par la même la stratégie de l'ordinateur. Une fois que vous avez choisi toutes les caractéristiques de votre unité il vous reste à choisir son design parmi les soixante-dix-huit pions proposés.
Enfin le côté graphique est à l'honneur, la carte est magnifique, on choisit d'abord l'échelle parmi les quatre proposées puis on peut agrémenter la carte de ponts, de bâtisses, de forêts, de rivières, de collines, de trous et de crêtes bien que ces derniers éléments paraissent un peu baclés ; enfin comble du ravissement on peut même placer des mines visibles ou invisibles et des endroits à atteindre (objectifs donnant des points de victoires). Une fois votre carte réalisée vous pouvez choisir le tour d'entrée des pions sur la carte et leurs positions.

Le jeu se décompose en différentes phases, comme dans la plupart des wargames classiques, neuf pour le jeu en solitaire et douze pour le jeu à deux. Dans le jeu en solitaire vous avez toujours l'avantage de l'initiative, c'est vous qui vous déplacez en premier mais ceci est contre-balancé par le fait que vous ne voyez pas les unités ennemies avant qu'elles ne vous tirent dessus. D'autre part, si l'ordinateur a pendant votre déplacement l'occasion de vous tirer dessus, il ne se gênera pas.
Certains puristes regretteront de ne pas voir les unités se replier ; en effet lorsqu'elles subissent des pertes trop importantes elles restent clouées au sol et ne peuvent plus se déplacer ni reculer.

Globalement le logiciel est bien fini, même si certaines manoeuvres deviennent fastidieuses à la longue. La stratégie de l'ordinateur est un peu faible et assez limitée mais on a quand même de nombreuses heures de plaisir devant nous. Ce jeu s'adresse avant tout aux amateurs de wargame, surtout à ceux qui connaissent *Squad Leader* mais ils ne retrouveront pas exactement la même ambiance.

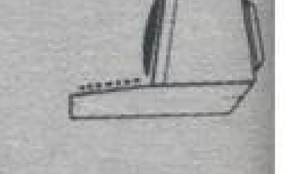
SAPIENS

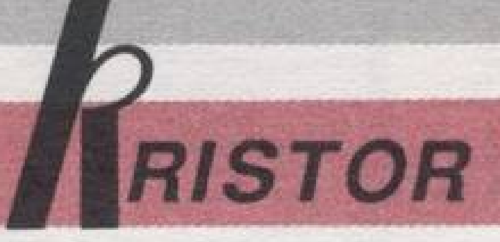
Jeu d'aventure pour Atari et PC édité par Loriciel. Testé sur Atari.
Trois millions de lieux différents ! clame bien haut la jaquette. Eh bien "bootons" voir, et visitons. Première étape : création de notre Cro-Magnon, mais aussi première originalité : on nous offre la possibilité de jouer un personnage du beau sexe, et même de choisir son aspect. Bien, voici M. ou Mme. Pithécanthrope investi d'une quête vitale : trouver de quoi caler les gencives de la tribu. D'ailleurs, le chef de la tribu vous signale qu'il est temps de partir, et c'est au son des tam-tams de vos frères et soeurs que vous vous mettez en marche. Au fait, il faudrait les faire taire, même si elle est incroyablement variée, la musique fait fuir le gibier, c'est bien connu.
Pour mener à bien votre tâche, vous avez à votre disposition : l'observation, pour guetter le gibier convoité, se repérer au soleil, etc... la parole (mais oui !) pour insulter un ennemi, ou faire un marché, et la taille du silex pour remplacer vos armes perdues. Les fenêtres de commande sont sur des peaux tendues et les textes empreints d'un certain humour pas désagréable ; malheureusement, les contemporains de votre héros n'ont eux aucune envie de rire. Ne testez pas le répertoire d'injures sans vous être préparé à combattre. A moins que votre adversaire, impressionné à juste raison, ne s'enfuie. Si le combat est inévitable, un conseil, éloignez vous du moniteur. Le raisiné coule à flot et vous risquez d'en prendre une giclée dans l'oeil. On peut également convaincre son vis à vis de se joindre à soi pour la chasse. On se sent du coup bien plus tranquille et un deuxième joueur empoignant le clavier peut manipuler ce nouveau personnage. Au fil des trois Millions de lieux / tableaux, on peut cueillir des fruits, des plantes et s'apercevoir qu'à l'époque le

régime végétarien ne nourrissait absolument pas son bonhomme.
Ceci étant dit, où est le gibier ? Invisible en vision fractale, quand votre *préhisto* détecte une odeur animale, il faut passer en vision rapprochée et il est bien souvent trop tard. Si par chance, vous débusquez une petite bêbête, il s'agit fréquemment d'un lapin ou d'un vulgaire poulet (dire que quelques millions d'années auparavant, les poulets mesuraient 2 mètres... Mmmmmmmh). Et si vous êtes aussi mauvais chasseur que moi, le susdit lapin peut se prendre de sympathie pour vous et décider de vous servir comme suivant (voilà une farce que tout MJ de AD&D devrait appliquer à ses paladins 437ème). Non mais vous voyez le tableau ? Rentrer au camp non seulement bredouille mais en plus suivi d'un lapin trop affectueux ! Plutôt manger de la bouse de Rhino laineux que subir une telle humiliation.

Enfin, si un aimable lecteur pouvait m'indiquer la localisation d'un point d'eau, mon *Australopithèque* de chasseur lui en serait éternellement reconnaissant. Car on meurt bien plus souvent de soif que de faim, sans parler de mourir tel un héros sous la dent vorace d'un *Machairodus* (Y en a-t-il seulement dans le jeu ?).
Disons-le, les créateurs ont fait un beau travail sur les décors et la musique, il y a une certaine originalité dans le thème et le traitement du jeu. Mais malheureusement "Sapiens" est totalement inintéressant sur le plan ludique. Les trois millions de lieux annoncés ne servent pas à grand chose quand on n'a pas envie d'en voir le premier. La documentation signale aimablement que le branchement d'un synthétiseur accélère grandement le travail du 520 ST. Alors achetez vite un gros synthé pour accélérer au maximum !

Les Atarés



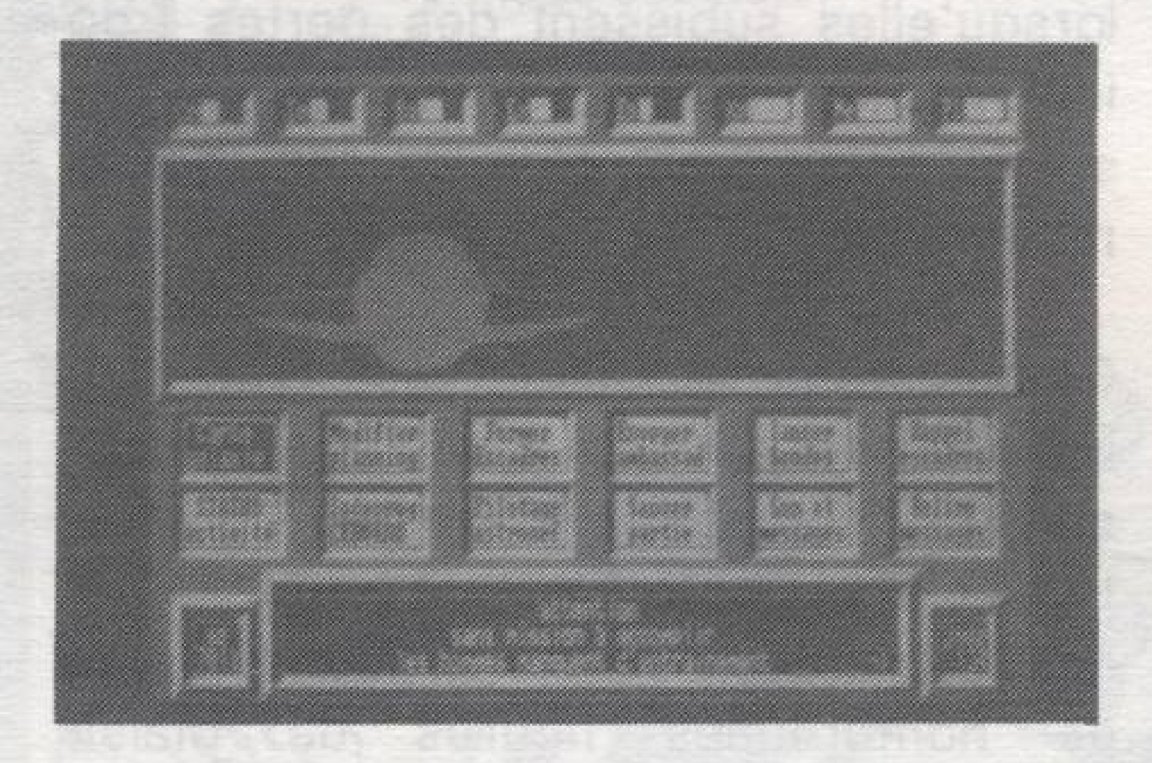


KRISTOR

Eh oui, les Atarés perdent leur monopole voici venir les jeux sur PC.

A propos de "monopole" vous êtes loin de l'avoir dans cette galaxie composée de 36 planètes et de 10 races. Vous l'avez compris ce jeu qui se situe dans l'espace va vous conduire à la recherche de trois minerais (*Kristor, Megatronium et Plasma*) vitaux pour votre race sur d'autres planètes. Des escadres composées de transporteurs et de croiseurs vous y aideront.
Une commande de votre ordinateur, située sur votre base, vous permet de planifier par semaine la dépense de minerais en vue de la construction :
- De transporteurs (appelés aussi cargos, dans le logiciel ?!) qui acheminent les minerais d'autres panètes sur la vôtre.
- De croiseurs (ou chasseurs ?!) qui protègent votre base ainsi que vos convois des autres races.
- D'unités d'extraction qu'il faut installer puis utiliser pour sortir le plasma du sous-sol.
- De sondes qui vous renseignent sur l'éventuelle existence de minerais sur une planète. Sachant la fragilité de l'information quant à la distance séparant deux planètes et à la limitation de ressources...
- De l'énergie qui permet à vos sondes et vaisseaux de se déplacer dans la galaxie.
Evidemment pour corser le tout les minerais ne sont pas uniformément représentés sur les planètes et vont même jusqu'à manquer cruellement dans certains cas !... Mieux encore le temps du voyage pouvant être très long vous risquez d'épuiser votre énergie et parallèlement votre stock de minerais sur votre base. Il ne faut pas vous perdre en de vaines pensées philosophiques car d'autres races "actives" (4 sur les 10 existantes) ont le même but que vous et chercheront à vous nuire (quitte même à faire des alliances entre elles).


Ce jeu se déroule en ce que j'appellerai un "semi-temps réel" ; c'est-à-dire que lorsque vous êtes sur votre base en bas de l'écran vous voyez défiler la semaine représentée par différents symboles. Celle-ci évolue tant que vous ne touchez pas à une touche du clavier. Mais si vous déplacez le curseur, à l'aide des touches du pavé numérique, la semaine repart à zéro ! Vous pouvez donc envoyer 30 sondes, 30 escadres, modifiez le planning etc... en une semaine. Si au début ceci peut paraitre bizarre on s'aperçoit avec la pratique qu'en fait on aimerait bien que les semaines passent plus vite pour voir revenir une cargaison pleine des minerais tant attendus.
Les autres races (6 "non actives") ne se déplacent pas dans la galaxie, ne sont pas belliqueuses et peuvent vous aider, suivant leur technologie, dans certaines de vos tâches. Pour en savoir plus, envoyez votre unique ambassadeur, puisqu'il n'en existe qu'un pour la partie !



Enfin si vous préférez l'action à la stratégie pure vous pouvez prendre le commandement du vaisseau amiral et vous déplacer avec une escadre. Avec un peu de chance vous combattrez des vaisseaux ennemis. L'ordinateur gérant votre escadre et vos croiseurs, restez sur votre base pour la défendre contre d'éventuelles invasions. Ne perdez jamais de vue que si l'un ou l'autre sont détruits vous avez perdu.

Vous pouvez évidemment sauver une partie en cours mais seulement si vous êtes sur votre base. Chose bizarre lors de votre destruction vous serez obligé d'interrompre le jeu en appuyant simultanément sur la touche CONTROLE (Ctrl) et la touche BREAK, aucun autre moyen de sortie n'étant prévu, et de relancer le programme pour reprendre le jeu à partir de la sauvegarde. ATTENTION si vous ne sortez pas, la partie recommencera depuis le début et pire à la prochaine sauvegarde vous effacerez l'ancienne ARGH... !!!!

Le graphisme du jeu en général n'est pas génial, il ralentit souvent le cours de la partie, déjà pénalisée par de nombreuses validations au niveau des commandes de l'ordinateur de la base. J'ose à peine parler de la documentation papier qui est inexistante ou presque. Une cassette est fournie qui se veut une présentation complète du jeu ainsi qu'une explication de son fonctionnement. Malheureusement elle est inaudible (sans doute un défaut de celle qu'on nous a envoyé). Je préfère quand même une documentation papier que je peux consulter facilement. Heureusement une carte de la galaxie est fournie.
Kristor s'avère être un bon jeu de stratégie desservi par une certaine lourdeur de manipulation.
KRISTOR produit par LORICIELS est vendu au prix de 240 Frs.



FRONT OUEST
TANK LEADER
Combats Blindés
de la Seconde Guerre mondiale
ORIFLAM
WEST END GAMES
FRONT OUEST
TANK LEADER
TANK LEADER
RAID
ORIFLAM
WEST END GAMES
TANK LEADER